東方文化學刊

第三期　反覆重鑄的傳說

河城荷取與河童源流考 .... 宮酒姬　1

生與死的境界：八雲紫的亙古難題 .... 星期六上線 39

東方少女在日本戰國─《宛如夢幻・織田信長傳》評介 .... 胡又天 63

東方配樂中的日本風格之探討 ....Davidsan 136

博麗神主傳說探真 ....帆波/文　譚詩鏞/譯 164

編後記與《紺珠傳》初步解讀 171

二〇一五年九月

河城荷取與河童源流考

——傳說中的河童，芥川筆下的河童，進入幻想的河童

宮酒姬 [1]

引子

不過，我並不覺得舊時代的遊戲很無趣。反而，正是因為通關困難，套路複雜才有趣味。而（核心）玩家們能玩的遊戲越來越少，只得沉浸在懷舊主義中，把過去的遊戲翻來覆去地推，這樣的未來未免太淒涼了吧。所以，我希望推進舊時代的「腐朽」的進化，以獲得新生，然後獻給今天的（核心）玩家們。

——《東方風神錄》附帶文檔

大家想必都很熟悉，神主是個懷舊的遊戲人，《紅魔鄉》就被他戲稱為「苟延殘喘到新世紀的彈幕射擊遊戲」。然而神主懷念的，不僅僅是所謂「過時」的遊戲形式，也還有種種在這個日新月異的現代社會中，慢慢淡出人們視線的事物——

香霖堂是個舊貨的集散地，故事也是在這些舊貨中展開。

[1] 東方、民俗和啤酒愛好者；來自個人社團「宮孃造」，於《紺珠傳》第一次 N 級通關的手殘。

《非想天則》的靈感來源是曾經的「摩天大廈」建築風潮。

《卯酉東海道》中的舊鐵道。

芳香是取材自曾經風靡日本的香港殭屍電影，美鈴則是上世紀 80 年代日本人眼中的中國人——近代的旗袍和解放後的綠軍帽。

……

與其說是在懷舊，還不如說神主是個舊物堆中的淘金者——正如附帶文檔中所寫道，神主是在推陳出新；而舊事物被搬入幻想鄉，轉化為幻想鄉的一部分，為其所用的同時，也摘掉了「過時」的帽子。

1996 年的一部敲磚塊遊戲，破天荒地採用了巫女作為遊戲的主人公，這位巫女就是博麗靈夢（巫女在當時就是「過時」的存在）。神主不跟潮流，另闢蹊徑設計出了靈夢這位經典的遊戲主角；沿著同樣的思路而誕生的一位《風神錄》角色，就是本文所考察的，「超妖怪彈頭」，溪谷的河童，河城荷取。

遠古的水神和近代的河妖

（咲夜）「可是，不是說這甲殼不是龜類的而是河童的麼？河童也能活上一萬年麼？」

（霖之助）「這就是為什麼這件物品，對於您再適合不過了。人們經常說河童是從中國的一種叫河伯的、生活在河裡的妖怪轉變過來的……但這個說法是錯誤的。」

（咲夜）「（河童的原型是河伯）這反倒還是第一次聽說。」

（霖之助）「河伯是住在大河裡的水神。把河伯和河童相提並論，這得說是把河童的地位抬得太高了點兒。」

（咲夜）「確實，河童這種東西其實是比天狗還不濟的妖怪呢。」

——《東方香霖堂》第 17 話：〈月與河童〉

神奈子真是個愛熱鬧的傢伙，《地靈殿》、《星蓮船》、《神靈廟》之所以被稱作「守矢三作」，是因為，歸根結柢，這三場接連而來的異變，其源頭禍首就是這位神媽（另外，地、星、神三字剛好對應諏訪子，早苗和神奈子）。就連搬家到幻想鄉的時候，也是大張旗鼓，毫無身為客人的自覺，冒犯了妖怪之山上的兩大勢力。

這兩大勢力，就是當地原住民——住在山上和瀑布周圍的天狗，棲息于河流溪谷間的河童。

有趣的是，續作《地靈殿》的難度分級還故意化用了這三股勢力：河童級(normal)天狗級(hard)和鬼神級(lunatic)。河童位居天狗之下，而荷取的位置也被放在三面，射命丸文之前，可見河童是格段偏下的妖怪。而民俗學中的河童，也正是如此——相較于水神，河童的形象倒是更偏向于侍奉水神的水靈，或者作惡多端的水妖。即便如此，河童的淵源，卻可以追溯到神奈子（龍蛇神的側面）所代表的水神或者海神信仰。

河童是日本最有名的妖怪之一，然而「河童」的概念被認為是中世以後[2]（平安時代之後）才逐漸形成的，而河童真正的活躍時期（與河童相關的傳說出現最多的時期）卻是近代。

平安時代之前，腦中尚不存「河童」概念的人們，他們眼中的水中神怪，有本地的蛇和鰐（わに），也有從中國傳來的龍和印度傳來摩羯魚（鯨魚，海豚）。在這些河童的「先驅形態」中，值得重點談一談的就是「わに」（鱷魚，鯊魚，蛟，海蛇）。

「白兔欺騙鰐（わに）把自己從隱岐島渡到因幡國，然而卻說漏了嘴，而遭了剝皮的殃」

[2] 一般日本史的分期，鎌倉(1069-1333)到室町幕府(1392-1573)時代為中世，至1573年信長放逐足利義昭，開啟安土桃山時代，至1867江戶幕府末年為近世。

——《古事記・神代記》

因幡國的白兔，對於東方眾而言，是再熟悉不過的傳說了。而傳說中載白兔到因幡國的鰐（わに），則是一種在古代被奉為海神的動物。

值得注意的是，日語中，平假名的「わに」和片假名的「ワニ」可以視為兩個詞，前者往往指的是「被奉為大海的支配者的神話中的怪獸」，而後者則是沿用至今的「鱷魚」。古代的「わに」其真面目誰都不知道，有著鯊魚（鮫），鱷魚，海蛇[3]諸說，這裡姑且用《日本書紀》中的漢字表記「鰐」來代替「わに」，但希望大家能明白，這裡「鰐」與今天的「鱷魚」含義有著相當大的差異。

日本是一個海洋國家，日本的神話中，與中央信仰「天孫降臨」（或者說天神信仰）相對的另一大信仰就是海神信仰，而信奉海神的主要是「海人族」或者說「海神族」，而所謂的「海人族」指的就是從大陸渡海過來的渡來人（從大海的對岸而來，而且主要活躍在水邊）。日本的海神綿津見命和她的女兒[4]，初代天皇（神武）的祖母豐玉姫，她們的化身之一不僅有龍蛇，還有「鰐」（わに）。綿津見命既身為海神，便有了海中的怪獸「鰐」的形象。然而此處的「鰐」，還有這種更有趣的解釋：

古文中的「わに」，也有指代「鰐」為一族圖騰的一支海人族部族

[3] 注意：海蛇活躍在出雲國的信仰之中，而神奈子的原型屬於出雲國神系，也就是說神奈子的龍蛇神形象的淵源就出於此處。

[4] 神奈子的原型之一，八阪刀壳命也被認為是綿津見命的女兒。

（如「丸邇」或者「和珥」，這二者發音就是「わに」）的可能性，因此海神的女兒豐玉姫的傳說（即「海幸山幸」，值得注意，與因幡的白兔以及「海幸山幸」等相類似的海神傳說在亞洲東南部有廣泛的分佈，因此被認為是渡來神話），被認為是在影射從大陸渡海而來的海神族與本土的天皇一族的通婚。

談到這裡，大家是否看出點眉目了？

「在我的腦海中河童有著技師的形象。所謂河童這種妖怪的原型，可能是那些從中國或高麗或百濟過來的，受到迫害，住在河邊，擁有先進的技術的人們；即便不是，河童在我心中也有著口氣不小且性格頑固，卻對技術非常執著的形象。」

——ＺＵＮ，《Chara☆Mel Vol.3》風神錄採訪

海人族中的海人，顧名思義，即與大海打交道的人們（在日語中並不局限于大海，凡是在水邊活動的，都可稱作海人），而渡來人為什麼被稱作海人族也很好理解：橫越大海需要高超的造船、航海技術，而懂得這些技術的，只有那些經常與「水」打交道的人們。

然而大陸過來的渡來人，之於古代的日本（相當於兩漢三國時期），乃是具有引起社會變革的力量的一支人群——從大陸帶來的生產、冶煉、建築等等技術，推動了日本從原始社會走向封建社會；從東吳渡來的安曇族所代表的渡來人，甚至被稱作「創造了彌生時代的人們」（日本於彌生時代走入了農耕社會）。

而渡海搬家的原因，有戰亂說，有開拓說，而把「受到迫害」歸入原因也並不奇怪。如此看來，渡來人是不是和神主眼中的「河童」完美對應？

然而，到近代成熟了的河童形象，同樣有著很濃厚的渡來因素（水虎，河伯，渡來人以及傳教士，詳後文），加上河童的淵源可以追究到遠古的水神信仰「わに」，而水神「わに」同時有著渡來人的投影，這和神主的印象恐怕並非只是巧合。

既然說河童的先祖為古老的水神或者海神，那麼河童的形象中想必也存在著與水神的共通之處。

河童「Cephalic Plate」

荷取最後一張符卡（L 級）名 Cephalic Plate[5]，指的就是河童的最重要的身體特徵：「河童之皿」。而這又有什麼來歷呢？

「將飯碗的個數寫在紙條上，置於特定的塚，岩穴或者潭水中，第二天再過來就會得到相應數目的餐具」，這是流傳在日本全國各地的「借碗傳說」（椀貸し伝説），關於餐具的「主人」，雖然傳說版本眾多，但多以龍神，乙姬（龍宮的公主），蛇神等水神系為主，當然其中少不了河童。

[5] Cephalic，動物學名詞，指「頭板」；plate 即「碟子」。

除此之外，同時牽扯到河童（也有水神之說）和皿（碗或者碟子）二者的傳說還有「殿川屋敷」：從前有一個名叫殿川伊勢守的人，一天有一位美人拜訪了殿川的宅院，並與主人結為夫妻，美人為殿川生下孩子後，說是自己回到大海的時候了，然後跳到了井裡面一去不復返（地下水源源不斷，所以井，泉一般都有著連通龍宮的傳說），而美人帶在身上的碟子（皿）卻留在了那口井的井底。

以及「平戶的女河童」——從前某日，一間大宅院的女傭不小心打破了碟子，生氣的主人提著刀跑了過來，嚇得女傭從懸崖上跌入了海中，而死去的女傭則變成了河童。

為什麼碟子總會在與水神相關的傳說中登場，其緣由是，在農業社會，碟子是盛食物的器皿，因此被信奉為生命力的源泉（農業與水息息相關，因此水神也常常被奉為農神）；同時它又是水的容器，這就蘊含了操縱水的神力，這樣下來，碟子就變成了水神所持的神器——

水神的形象多為頭頂著倒立的碟子，而碟子的底下被認為藏著無盡的寶藏[6]。同時，農神的斗笠，也被認為是起源于水神的盤子。

談到這裡，大家是不是腦中油然浮現起了《輝針城》六面，頭頂著木碗的針妙丸？沒錯，針妙丸的原型「一寸法師」的確與水神有所關聯：

[6] 可參見「頂缽公主」（缽かずき姫）的故事。

《日本靈異記》中的道場法師，中世的《小男の草子》，近代的《御伽草子》中的一寸法師的故事都可以聯繫到少彥名。正如國土造成

神少彥名出沒於水邊，古代傳說中的「小人」主人公多少會牽扯上水界，被認為是起源于與水神相關的民間信仰。[7]

此時，再回過頭來看看河童：傳說中，河童的碟子被認為是河童生命力的所在——頭頂碟子所盛的水，倘若乾掉的話，河童就會死去；以及河童（操縱水的）力量的源泉——河童的相撲傳說中，神明同意與河童比試相撲，卻故意拖延時間，等到河童碟子中的水快乾涸之時，一舉將河童擊敗。由此可見，水神的碟子，傳承到了河童的手上。

河童「妖怪黃瓜」

在日語中，黃瓜與河童基本上互成了代名詞，黃瓜壽司即被稱為「河童卷」。河童的「黃瓜」嗜好，放在東方同人界，則被無數荷取的紅字本所捏他。而荷取最後一張符卡的 N 級「妖怪黃瓜」，也是取材於此。

黃瓜，西漢時期從西域傳到中國，時稱「胡瓜」，繼而傳到日本，至今日語中的黃瓜對應的漢字依然是「胡瓜」。傳到日本的黃瓜，由於「相貌」不好（黃瓜表面的突起，瘦小的形狀），最開始被當做最下等的農作物，有著兒童食用會中毒的迷信。然而日本本土的「瓜」，與黃瓜同屬葫蘆科的葫蘆和真桑瓜（甜瓜等等），地位比外來的黃瓜高得多了，在民俗學中，可是被當做水神的憑代。

[7] 參見宮田登：〈小人伝説〉，《日本「神話・伝説」総覧》，新人物往来社，1993 年 3 月。

【河童「妖怪黃瓜」】

中國的七夕傳說「牛郎織女」，流傳到日本，則變成了「天人女房」（日語的「女房」即妻子、老婆）。「銀河」，在中國被認為是天帝

為了阻撓牛郎織女相會而劃出的一條天河，而日本人的想像力卻更加豐富——他們認為銀河是從「瓜」中間流出來的：

「帶著孩子，順著夕顏（葫蘆花）的藤，爬到天上的丈夫和天人妻子在天上開始了新生活。然而，丈夫卻忘了天人妻子的勸告，擅自切開了天上結的甜瓜（也有切法不對的版本），瓜中源源不斷流出的水，化作了一條大河，將丈夫和天人妻子隔在了兩岸。就這樣，丈夫和妻子化作了七夕的兩顆亮星，只有每年的七月七日才能相會。」

——新瀉縣的「天人女房」傳說

室町時代的民間文學著作《御伽草子》中的〈天稚彥物語〉（唯一一個以書面形式流傳了下來的日本七夕傳說）的結局，也是鬼砸開了瓜，水從瓜中流出，匯成了天河。日本的民間傳說中，天河之水自瓜中而來，這毫無疑問是源自瓜的水神信仰（值得注意的是，天稚彥在故事開場，就是以大蛇形象登場的）。

而最早牽扯上水神的「瓜」，恐怕就是「葫蘆」（瓢簞）。

《日本書紀》中記載有這樣的故事：

仁德天皇十一年（323 年），茨田堤的修建過程中，被當做水神的活人祭品的茨田連衫子巧以和葫蘆有關的妙計擊退了水神。

在古人眼中，水神向人類的示威方式就是「沉」、「淹」，吞沒水上的一切。所以浮在水面，不會沉沒的葫蘆就好像封印住了水神的力量，

顯示了水神的無力。而另一方面，葫蘆不僅能浮于水上，又能將水收於腹中，所以葫蘆也被當做收服水神（以及水妖水靈）的靈物——

《古今著聞集》記載的藤原道真的故事中，下了咒術的瓜中就藏著蛇。

日本八世紀後半的聚落遺跡中出土了盛有青蛙的骨頭的葫蘆。

蛙和蛇，皆為水神的化身，而把水神收在肚子中的瓜，與水神逐漸化為了一體，由此變成了水神的代名詞：

「水神・匏・川菜・埴山姫、四種の物を生み給ひて、此の心悪しき子の心荒びそば、水神匏、埴山姫川菜を持ちて鎮め奉れと事教へ悟し給ひき」

——鎮火祭祝詞 [8]

「匏」在日語中是瓜類果實的總稱，同時也可以指舀水的木勺（一般由葫蘆製作而成），在祝詞中，「匏」與水神並列，同為鎮住火神的一員，想來同樣是取了瓜的「水神」含義。這一點的佐證，還有神功皇后渡海用的葫蘆中塞有木灰——木經火燒成灰，灰即象徵火的力量；另一方面，灰被裝入葫蘆，就意味著火被封印，而具有鎮火之力的，只有水神而已。

[8] 鎮火祭是為避免火災而舉行的祭祀。

就這樣，葫蘆在民俗中，要麼變成了水神（以及水妖水靈）所懼怕的存在（日本人有著這樣的航海習俗，出海前往海中投入葫蘆，勺子或者水桶，以求航行平安），要麼是被信奉為格段更高的水神。

瓜的水神信仰起源於「葫蘆」，然後漸漸向其他種類的瓜擴散開來，胡瓜就是其中的一個例子。

「祇園神、胡瓜の社地に入る事を禁ず。産土（うぶすな）の人、これを食ふ事を忌む」

（祇園神禁人入黃瓜之社地。當地人忌食黃瓜）

「祇園會や胡瓜花さく所まで」

（祇園祭的遊行隊伍，止於瓜花之田）

——《和漢三才図會』》[9]

京都祇園的八坂神社，也是一座與水神和瓜有著濃厚因緣的神社，其神紋就是「木瓜紋」（「五瓣瓜中的唐花」）。八坂神社，雖然現在祭祀的是大和神明，然而在最初，卻為渡來人——從高句麗過來的伊利之使主（到日本後，改名為八坂造）——所創建的神社，並且有著祭祀龍神的緣起：八坂神社所在之地，曾遍佈湖沼，八坂造圍湖種瓜，以祭祀

[9] 《和漢三才圖會》是出版於 1712 年的類書。書名的意義就是「日本、中國的天地人三界的圖冊集」，編纂者是大坂的醫生寺島良安。著作的構思來自中國的《三才圖會》。書中描述了各種日常生活的名物，如工匠、釣魚、植物、動物及星座等，也收錄各種民俗傳說。

湖沼中的龍神。

明治以前（也就是日本近代的宗教大革命「廢佛毀釋」之前），八坂神社的主祭神之一，頗梨采女，被信奉為八大龍王的一柱，娑竭羅龍王的女兒，這恐怕就是最初的龍神信仰的殘留。

另一方面，黃瓜為祇園神明的神使，為牛頭天王[10]的祭品之一，這就是為什麼牛頭天王也有水神的一面。

談到這兒，大家可能會覺得，這葫蘆、牛頭天王什麼的，和河童有什麼關係？

那麼大家來看看這樣的一個對應關係吧：

河童為中世紀形成的水妖概念，有著渡來的因素，源自古老的水神信仰，但格段要比水神要低。

黃瓜為中世從大陸傳入的瓜，而日本自古就有瓜的水神信仰（起源於葫蘆），所以黃瓜也沾了點水神的「光」，然而黃瓜在當時被認為是下等的農作物，作為憑代，祭品只適合地位較低，力量弱的水神——這時候得叫水靈或者水妖了。但這個觀念是慢慢形成的，並不意味著牛頭天王是下級的水神。

繼而，「沒落的水神」，或者說「水神在中世紀後矮化的形象」河

[10] 八坂社過去的另外一位主祭神，從印度，經朝鮮渡來，為祇園精舍的守護神，頗梨采女的丈夫。

童漸漸和「具有水神之力」的黃瓜扯上了關係，所以人們的腦中漸漸形成了「河童喜歡黃瓜」的概念。

河童與水神的關係，用民俗學家折口信夫的話來總結，就是——

> 我國（日本）的水神概念，自古以來就相當雜亂。究竟是大海對岸渡來的善神，還是本土的精靈，並沒有一個明確的劃分。然而儘管神明和精靈是完全不同的概念，當神蹟被歸結在精靈身上的時候，漸漸地精靈也會當做神明來崇拜。河童等原本是神，卻以精靈的身分成為給村民製造麻煩者。仍殘留有一定的精靈性和神性，對於農民中的虔誠信奉者而言，具有帶來幸福的力量，此種(水神與精靈間的)過渡期的姿態仍保留在一些地方中[11]。

接著問題又來了，為什麼水神沒落了？為什麼取而代之，在中世後出現了河童的概念？

答案的關鍵字，就是「河童自古以來的盟友」，人類。

河童與人類

「鮮明に　鮮烈に　熱く燃えて

[11] 折口信夫：《『古代研究』第一部　民俗学篇第二》（東京：大岡山書店，1930 年 6 月），此處轉引自電子版：http://www.aozora.gr.jp/cards/000933/files/18395_22464.html。

近づくことさえできない
両手を摑んで伝える
人間に戀した」

（心中感情，鮮明地，烈火一般地燃燒著
以至於接近對方都無法做到
然而緊握著不放的雙手卻傳達著，
（妖怪）已經愛上了人類）

社團 COOL＆CREATE 改編的同人歌曲 《人間が大好きなこわれた妖怪の唄》（最喜歡人類的，而心卻壞掉了的妖怪之歌），描述了一個人類與河童相戀的浪漫故事；古代的和歌中也有著同樣主題的詩句：「河郎の戀する宿や夏の月」。

幻想鄉中的河童是人類的「盟友」，然而現實的民俗中的河童和人類的關係又會是怎樣的呢？

翻開近代河童傳說，這種水妖的行動方式一般可以如此歸納：

河童陷害人類（如掏尻子玉，把人類或者牛馬拉下水淹死，侵犯女性，向人類挑釁，與人類比試相撲等），然後人類對河童進行反擊（有的河童負傷逃走，有的被抓住，有的手被砍掉等），最後河童向人類謝罪（贈送靈藥，贈送魚，向人類宣誓不再作惡等）。

當然傳說中，也存在著與人類和睦相處，甚至和座敷童子一樣，

成為宅院的保護神的河童，如「借碗的河童」、「送魚的河童」[12]。然而在日本近代的河童活躍期中，比起與人類友好相處的「盟友」，河童的形象更偏向於作惡多端而受到人類懲罰的河妖。

值得注意的是，這些河童的傳說的背景（也就是河童出沒的地方），往往為農業用的水渠、護城河、運河等人工濕地，而河童的傳說也主要流傳在內陸的低地，即人工灌溉發達的地區。從江戶時代興盛起來的河童信仰，和人類水利活動的關係是密不可分的。

上溯到日本的遠古時代，那時候的人們文明未開，靠下海捕魚維生，聚落多分佈在海邊，所以信仰的物件就是大海或者海中的「怪獸」所化身的，具有掀起驚濤駭浪的神力的巨大海神。而進入農耕時代後，人們慢慢向內陸進發，然而此時人類的活動依然脫離不了天然的「水」——水源是農業的命根子，因此人類的聚落不會遠離河川湖泊，然而湖泊中的「怪獸」，河川的浪花和大海中的比起來可是小巫見大巫了，加上人們對自然現象理解的加深，因此這個時期的水神（主要為蛇的形象）比遠古的水神要矮小多了。

及至中世，人類開始開鑿運河，灌溉水渠，修建水利設施，治理河川，一定程度地控制了水災，農業受降水的影響有所下降，反映到信仰上，就是水神力量減弱；因此水神的形象進一步矮化，有的甚至淪落為水靈或者水妖（此時的形象由危險的水蛇蛻變成了龜鱉，水獺等），而河童就是這個時期誕生的。而到了中世末期，日本的海外貿易開始興

[12] 座敷童子作為「山童」和河童相對，所以有一說認為，座敷童子是河童的原型之一。

起，外人，外來的新事物，新觀念開始進入日本，如西方的傳教士，中國傳來的「河伯」、「水虎」，使河童的形象更為豐滿。最終，河童的形象在近世獲得成熟。

在人類認識自然、改造自然的過程之中，遠古的水神信仰逐漸消褪，興起的是水妖河童的傳說。河童的傳說，與其說一種崇拜，還不如說是為了避免溺死事故而流傳開的一種警示。河童不再具有遠古水神一般的偉力（甚至敵不過人類），也不像大妖怪們（如天狗）居於深山之中，而是活躍在人類聚落的附近，居住在人類開鑿的溝渠池塘之中。要麼作惡多端，受到人類的懲罰；要麼與人為善，成為宅院的守護神。

《風神錄》中的河童，自古與人類結為友誼：

「ここ暫くの間、河童は滅多に人間の前に姿を現さなくなったが、河童は人間を隠れて観察していた為、人間とは仲が良いつもりでいる。」

（河童雖然不會輕易在人類面前現身，但為了能在暗地裡觀察人類，是想與人交好的）

——荷取人設

而現實民俗中的河童，雖然談不上盟友，但河童的確是與人類聯繫密切的妖怪，和天狗比起來，實為「親近」人類的存在。

水虎、河伯，以及河童的渡來說

《本草綱目》可以查到的「水虎」和自古視為黃河水神的「河伯」，雖然與日本本土的「河童」是明顯不同的概念，然而渡日之後，卻常與河童混同（或者如日語所說的「習合」為同一個形象）。如江戶時代的著名的河童考究著作被命名為《水虎考略》;《河童相伝・胡瓜遣》中河童的插畫，附文卻是河伯等等。

正如神主在《香霖堂》中寫道，河伯為水神，而河童為區區水妖，二者地位懸殊。同樣作為水中的祟神，河伯的影響力是災難級別（引發水災，淹沒村莊），而河童則僅僅只是惡作劇（拉人下水，使之溺亡）。為什麼中國的水神「河伯」會流傳到日本並流行起來，則不得不提到流傳在西日本的河童起源之說：

東日本的河童為本土的妖怪，然而在西日本，河童被認為是「從中國喬遷而來」。

日本熊本縣球磨川（九州地區的第一大河）的入海口德淵[13]的前川橋附近立著一塊「河童渡來碑」，上面記載著九州地區的河童緣起：河童的故鄉是中國的黃河流域，生活在黃河上游的一支河童部族的族長九千坊，率領著九千族人，渡過了大海，定居在了九州的球磨川中。

[13] 值得注意的是，德淵自古以來就是貿易港口，中世以後特別以對明朝的貿易據點而聞名，因此容易接收到新事物、新思想。

經考據，這九千河童的渡來，很有可能是影射五代十國的戰亂時期，從中國渡海而來的一支難民，所謂的族長「九千坊」或許是一位中國僧人（「坊」在日語中指的是僧人）。

居住在黃河中的水神，叫河伯，然而這對於日本人來說是陌生的名詞，所以就採用了便於理解的近似概念「河童」來代替。就這樣，中國的渡來神「河伯」與「河童」混同在了一起。另外，河童（かっぱ）的語源據說就是河伯（かはく），而日本「河伯」雖然取了一個中國名字，但卻是日本之身。

而水虎信仰則比較複雜。日本的水虎信仰，一方面把水虎視作消除水災的善神，即所謂「水虎大明神」，另一方面，水虎會率領著河童製造麻煩（河童的老大），有著祟神的一面。江戶時代從大陸傳來的《本草綱目》讓日本人瞭解到了一個中國版的「河童」——水虎。與河伯相比，渡來的「水虎」的地位與河童對等，也有著更多的類似特徵，雖然水虎在日本卻被設定為與製造麻煩的河童相反的，消除麻煩的形象，但是水虎信仰卻是憑藉河童這個根深蒂固的土著概念而流行起來，混同在一起並不奇怪。

芥川筆下的幻想鄉：「河童之國」

三年前的夏天，我和旁人一樣背起背囊，從上高地的溫泉旅館出發，打算攀登穗高山。你們也知道，要上穗高山，只有沿著梓川逆流而上。我以前還攀登過槍嶽峰呢，穗高山自不在話下了。所以我連個嚮導也沒帶，就向曉霧彌漫的梓川溪谷爬去。

——芥川龍之介《河童》[14]

神主的老家，長野縣以河童聞名，而這名氣並不是出自神話傳說，而是日本大正時代(1912-1926)的小說家芥川龍之介筆下的河童之國。

小說中的上高地、穗高山、槍岳並非架空的地名，而是長野縣著名的登山勝地，而上高地的梓川上架著一座「河童橋」，如今已成了地標性質的存在。曾經攀登過槍嶽（同樣位於上高地）的芥川或許是以此為靈感，寫下了《河童》這部小說吧。

總是跟人作對的霧不知什麼時候開始消散了。我邊啃麵包，邊看了一下手錶，已經過了一點二十分。使我更為吃驚的是，手錶的圓玻璃面上映著一個可怕的面孔。我嚇了一跳，回頭望去。於是——我生平頭一回看見了水虎這玩意兒。我身後的岩石上有一隻河童，跟畫上的毫無二致。它抱著白樺樹幹，手搭涼棚，好奇地俯視著我。

小說主人公在前往穗高山的途中，因谷中的濃霧而迷了路，在休憩的時候遭遇了河童。主人公追著逃之夭夭的河童，而誤入了河童之國。

我心想：這下子可好啦，就立刻跟著跳進去。想不到那裡有個洞穴。我的指尖剛剛觸著河童那滑溜溜的脊樑，就一下子倒栽進黑魆魆的深淵裡。我們人類就連在千鈞一髮的當兒也會轉一些不著邊際的念頭。我感到愕然的同時，想起上高地的溫泉旅館旁邊有一座「河童橋」。後來——

[14] 譯文採用文潔若譯本。

後來我就什麼都記不得了。我只感到眼冒金星，不知什麼時候失去了知覺。

溪谷，濃霧，逃跑的河童，各位是不是有種似曾相識的感覺？

接下來，讓我們繼續隨著主人公的腳步，認識一下「河童之國」和那裡的住民們吧。

首先，在芥川的筆下，河童社會是一文明的社會，河童之國是一個技術先進的國度——

兩隻水虎不知打哪兒抬來了一副擔架。我被抬上擔架，周圍擁著一大群水虎。我們靜悄悄地前進了幾百米。兩旁的街道，和銀座街毫無二致。成行的山毛櫸村後面，也排列著窗上裝了遮陽幕的形形色色的店鋪，好幾輛汽車在林蔭道上疾馳。

查喀每天必定來診視我兩三回。我最初看到的那只水虎——叫作巴咯的漁夫，大約三天來一趟。水虎對人類的情況遠比我們對它們的情況熟悉得多。這恐怕是由於水虎捕獲的人類要比我們人類捕獲的水虎多得多的緣故。說是捕獲也許不恰當，但我們人類在我之前也經常到水虎國來過，而且一輩子住在水虎國的也大有人在。為什麼呢？因為在這裡，我們單憑自己不是水虎而是人類這個特權就可以不勞而食。

過了約莫一個星期，根據這個國度的法律，我作為「特別保護民」，在查喀隔壁住了下來。我的房子雖小，卻建築得很精緻。當然，論文明，

這個國度和我們人類的國家——至少和日本沒有多大差別。臨街的客廳角落裡擺著一架小小的鋼琴。牆上還掛著鑲了鏡框的蝕刻什麼的。不過房子面積的大小以及桌椅的尺寸，都跟河童的身材相稱，好像跑進了兒童的房間似的。這是唯一不方便的地方。

我還帶著嘎爾的介紹信，去參觀與他和他的朋友有些關係的各種工廠，其中我最感興趣的是印製書籍的工廠。我跟一位年輕的水虎工程師一道走進工廠，看到靠水力發電轉動的大機器時，對河童國機器工業的進步驚歎不已。聽說這裡一年印刷七百萬部書。使我驚訝的不是書的部數，倒是製造過程的簡便省力。因為這個國家出書，只消把紙張、油墨和灰色的粉末倒進機器的漏斗形洞口裡就行了。這些原料進入機器後不到五分鐘，就變成二十三開、三十二開、四十六開等各種版式的書籍。

「喂，巴咯，你怎麼來啦？」

「來看望你，聽說你生病了。」

「你怎麼知道的？」

「從收音機的廣播裡知道的。」巴咯得意洋洋地笑著。

「真難為你呀。」

「這算不了什麼。對河童來說，東京的河也罷溝也罷，就跟大馬路一樣嘛。」

我這才想起，河童跟青蛙一樣，也是水陸兩棲動物。

「可是這一帶沒有河呀。」

「我是從自來水管裡鑽到這兒來的。然後擰開消火栓……」

「擰開消火栓？」

「老爺，您忘了嗎？河童中也有機械師啊。」

接著，芥川筆下的河童，表現了其變色龍的皮膚、袋鼠的口袋等等特徵——

那麼它又是什麼樣的動物呢？腦袋上有短毛自不用說了，手腳上有蹼這一點，也跟《水虎考略》上所記載的大體一致。它有一米來高。照查喀醫生說，體重有二三十磅——偶爾也有五十幾磅的大水虎。腦袋頂上凹進去橢圓形的一塊，似乎隨著年齡越來越硬。年老的巴咯頭頂上的凹處，摸上去跟年輕的查喀完全兩樣。最奇怪的要算是水虎的膚色了。水虎不像我們人類這樣有固定的膚色，而總是隨著周圍的環境而變——比方說，呆在草裡，就變成草綠色；來到岩石上，就變成岩石那樣的灰色了。當然，不僅是水虎，變色龍也是這樣的。或許在皮膚組織方面，水虎有跟變色龍相近似的地方也未可知。我發現了這個事實的時候，想起了民俗學上記載著西國的水虎是綠色的，東北的水虎是紅色的。我還想起當我追趕巴咯，他突然消失了蹤跡的那一次。而且水虎的皮膚下面大概脂肪挺厚，儘管這個地底下的國度氣溫較低（平均在華氏五十度上下），它們卻不知道穿衣服。不用說，每只水虎都戴眼鏡，攜帶紙煙盒和錢包什麼的。水虎就跟袋鼠一樣，腹部有個袋子，所以攜帶這些東西沒什麼不方便。我覺得可笑的只是它們連腰身都不遮一下。有一次我問巴咯為什麼有這樣的習慣，巴咯就仰面朝天，咯咯地笑個不停，回敬我道：「我覺得你遮掩起來倒是怪可笑的呢。」

最後值得一提的是，小說中最重要的角色之一，自稱「超河童」，與河童社會格格不入的藝術家托喀，是這個荒誕瘋狂的國度中，少數相對正經的角色，因而成為主人公的好友之一，後來的托喀之死，也成為

了主人公逃離河童之國的導火索——

「呵，你就是當這個國家的公民也夠格了……說起來，你是社會主義者嗎？」

我當然回答說：「Qua。」（在河童的語言裡，這表示：「是的。」）

「那麼你不惜為一百個庸碌之輩而犧牲一個天才嘍。」

「你又提倡什麼主義呢？有人說，托喀先生信奉的是無政府主義……」

「我嗎？我是超人（直譯出來就是超河童）。」托喀趾高氣揚地斷然說。

這位托喀在藝術上也有獨特的見解。照他的說法，藝術是不受任何支配的，是為藝術而藝術。因而藝術家首先必須是淩駕於善惡的超人。這當然不一定僅僅是托喀的意見，跟托喀一夥的詩人們好像差不多都抱有同樣的看法。我就常常跟托喀一道去超人俱樂部玩。聚集在那裡的有詩人、小說家、戲劇家、評論家、畫家。音樂家、雕刻家以及其他藝術的業餘愛好者，都是超人。他們總是在燈光明亮的客廳裡快活地交談著。有時還得意洋洋地彼此顯示超人的本領。例如某個雌性小說家就站在桌子上喝了六十瓶苦艾酒給大家看。然而喝到第六十瓶的時候，她就滾到桌子底下，當即嗚呼哀哉了。

河童之國有著先進的機械工業；河童自古就觀察著人類；對人類瞭若指掌；河童的口袋以及迷彩服一般的皮膚；卓爾不群的「超河童」托喀。芥川龍之介的河童，進入了神主的幻想，就有了「超妖怪彈頭」

河城荷取。

而關於「超妖怪彈頭」這個難解的稱號，筆者是如此理解的：在靈力與魔法主導的幻想鄉中，荷取選擇的是科學，就如同藝術家托喀超越了世間的常識，荷取也超越了幻想鄉的常識，超越了一般的妖怪；此外，「彈頭」同樣有著先鋒，打破常識的意味。

然而閱讀上面的原作摘錄，想必大家已經隱約察覺到了，《河童》並不是童話故事，而是一部辛辣的諷刺小說——

大家能猜得出，主人公參觀了河童國的印刷工廠的後續嗎？

當然，這種工業上的奇跡不僅出現在書籍製造公司，而且也出現在繪畫製造公司和音樂製造公司。據嘎爾說，這個國家平均每個月發明七八百種新機器，什麼都可以不靠人工而大規模生產出來，從而被解雇的河童職工也不下四五萬隻。然而在這個國家每天早晨讀報，從來沒見過「罷工」一詞。我感到納悶，有一次應邀跟培卟和查喀等一道到嘎爾家吃晚飯的時候，就問起這是怎麼回事。

「都給吃掉啦！」嘎爾飯後叼著雪茄煙，若無其事地說。

我沒聽懂「都給吃掉啦」指的是什麼。戴著夾鼻眼鏡的查喀大概覺察到我還在悶葫蘆裡，就從旁解釋道：「把這些水虎職工都宰掉了，肉就當作食品。請你看這份報紙。這個月剛好解雇了六萬四千七百六十九隻，肉價也就隨著下跌了。」

「難道你們的職工就一聲不響地等著給殺掉嗎？」

「鬧也沒用，因為有『職工屠宰法』嘛。」站在一株盆栽楊梅前面的怒容滿面的培卟說。

河童職工用完了就當作食品處理掉，「職工屠宰法」更將河童資本家的殘忍行徑法律化、正當化。芥川在小說開頭就寫道，河童之國的文明程度與人類社會沒多大差別，這無疑是影射芥川所身處的大正時代的日本。資本主義的發展，無不要經歷一個血腥的原始積累階段，而資本家的行為準則是削減成本，追求最大利益，職工就如同物品一樣，用完了就扔掉，然後換上大型機械。工業化、機器化，對底層的職工而言就是解雇，然而國家機器掌握在社會上層的資本家手裡，國家的法律自然會保護資本家，而非勞動者。

為什麼《河童》中的河童掌握著高度的機械技術？因為大正時代的日本正是一個工業化，機器化的資本主義的原始積累時期，各地的工廠都在紛紛引進大型機械，同時大量解雇職工；倘若說剝削是在吃人的話，那麼解雇（斷絕生路）對於底層職工而言，就如同殺人一般。《河童》諷刺的正是這樣一個現實。

「可是……恕我冒昧，可你《卟弗新聞》不是站在工人一邊的報紙嗎？你說這家報紙的社長嚕嚕也受你支配，那就是說……」

「《卟弗新聞》的記者們當然是站在工人一邊的。可是支配記者們的，除了嚕嚕就沒有別人了。而嚕嚕又不能不請我嘎爾當後臺老闆。」

嘎爾依然笑眯眯地擺弄著那把純金的羹匙。我看到嘎爾這副樣子，心裡與其說是憎恨他，毋寧說同情起《卟弗新聞》的記者們來了。

河童之國的報紙《卟弗新聞》也是由政界，也就是資本家們所掌握；河童國的警官可以所以隨意叫停音樂會，這都是日本近代的實情——

在日本走向軍國主義的進程中，讀賣、每日、朝日等等，沒有一家報紙，能保持新聞界的正義批評時政，而都淪為了當權者的輿論機器，日本近代的新聞界良心徹底不被允許存在了。

河童警官叫停音樂會，放在現實中，則是人類警官叫停演講會，暗指的是言論自由的限制。

河童國的繪畫，音樂，文學都是由大工廠的機械生產出來，最諷刺的是，製造書籍的原料居然是驢的腦漿。資本家控制著文學界、藝術界，如同工業產品一樣批量生產著「文學作品」與「藝術品」。可見日本當時的文學界同樣是受政府箝制的重災區，《河童》這樣一部如此辛辣的社會批評的小說，能在當時問世，簡直是個奇跡。而《河童》之所以能成為一個奇跡，很大的原因，在於其披上的「幻想鄉」的面紗，如誤闖太虛幻境的寶玉，如周遊小人國大人國的格列佛，如追著白兔，落入仙境的愛麗絲。而追逐著河童，跌入河童國的主人公甚至是一個精神病患者，正如河童的變色皮膚一樣，《河童》同樣披著一件名叫「幻想」的迷彩服。

芥川龍之介是一個熱愛河童的作家，早在其高中時代，就在自己編寫的妖怪書《椒圖志異》中立著「河童及河伯」一項，收集著河童的傳說故事，而其一生中也經常以河童自比，並創作了大量相關題材的俳句、短歌以及繪畫，其中最著名的要數《水虎晚歸之圖》（肩扛著蒲草的穗的河童）。小說《河童》是芥川人生中最後的幾部作品之一，《河童》刊載於 1927 年的《改造》3 月號，而作者本人卻在同年 7 月服安眠藥自殺，成為了日本文人自殺怪圈中的又一人。

在芥川自殺的數日前，芥川的友人收到他寄來的一幅贈畫《逃離紅塵的河童之圖》（婆娑から逃れる河童の図）。芥川有一句名言：「人生不過是一行波特萊爾[15]」，芥川是一個追求藝術至上的文人，陷入理想和現實的深深矛盾之中，最後自行結束生命的「超河童」藝術家托咯多少就是芥川自身的寫照。而逃離了河童之國，卻看透了人類的醜惡的主人公，再也無法融入人類社會，甚至懷念起了河童之國，最終被關進了瘋人院。

芥川借著河童哲學家馬咯之口，如此說道：「我們（河童）要比人類不幸，人類還尚未進化到河童這個地步」，「河童之國」雖然是一個荒誕瘋狂的「幻想鄉」，但是反觀人類自身，又何嘗不然。同樣罹患著精神病的芥川的心境，恐怕和《河童》的主人公是相同的吧——主人公希望遠離人類社會，再次回到「河童之國」，芥川也盼望著遠離紅塵，逃入自己的「幻想鄉」吧。

[15] 法國著名詩人，象徵派詩歌的先驅。

河童自古以來就是工程師？

荷取有著「水中的技師」，「水中的工程師」的稱號，芥川龍之介筆下的河童也掌握著高度的科學技術，擁有發達的機械工業；其實，民俗中，河童自古就有著建築師，水利工程師的一面——

除了前面所介紹的「水神起源說」與「渡來說」，河童的由來還有「人偶起源之說」：

春日神宮據說是由一位工匠製作的九十九個人偶建造而成的，事後，人偶被丟入了河裡，化作了河伯，侵擾人馬家畜。

豐後國直入郡玉來的真宗寺建造的時候，據說木匠深苦人手不足，於是將木刀製作成了活的人偶，供弟子使喚，寺得以順利建成。在那之後，而工頭的弟子們把人偶丟棄在河中，人偶由此變成了河童。從此，真宗寺旁的赤淵被視作豐後國河童的大本營[16]。

天草島的傳說中，有一位名叫左甚五郎的人，受命修建一座公館，以迎接一位大名。甚五郎深恐公館難以按期完工，於是編造了大量的稻草人偶，並給予其生命，以充當人手。公館順利竣工的時候，已經完成使命的稻草人偶，詢問甚五郎今後它們該如何過日子，甚五郎答道怎樣都可以，以人的屁股為食都無所謂。從此，稻草人偶就化作了河童，為

[16] 中村禎里：《河童の日本史》（東京：日本エディタースクール出版部），1996 年 2 月，頁 257-288。

了尻子玉而襲擊人類。

古代日本的神社寺院，城堡的護城河、港口及堤防的建設，都需要徵用大量的建築工匠和水利技術人員，這些從各地徵召而來的底層勞動者，就是這些河童傳說中的人偶的原型。竣工之後，工人們被遣散，然而這些被徵召而來的臨時工，往往都是沒有耕地的流浪者[17]，也就是社會最底層的賤民；這些無處可去的人，常常打個草棚窩在附近的河邊，沿著河流一邊遷徙一邊物色新的打工機會。

這些流浪的河原人，由於只有建築工，水利工可打，所以慢慢變成了優秀的工匠，然而在失業狀態下，卻會成為麻煩的源頭，這就是為什麼傳說中，人偶最後變成了河童——住在河中，侵擾路人，奪取牛馬牲畜的妖怪。

後記

大家還記不記得自己認識的第一個東方角色？

我是清楚記得，我認識的第一個東方角色叫 Nitori Kawashiro（河城荷取）。

為什麼這裡故意用英文將羅馬音標出來？

[17] 渡來人也是最初沒有耕地的一群人，因此二者有著相當大的交集。

因為當年是在一個英文的黃色漫畫網站上，看到了一部很帶勁的漫畫（英譯），搜了一搜裡面主角的名字，才知道是來自 Touhou Project 的 Nitori Kawashiro。（直到一年前才發現，當年看的這部漫畫原來是社團 Panzers 出的荷取的同人誌[18]。）

當時還在念高中，腦中還並沒有「同人誌」的概念，那時雖然知道有個叫「東方」的貌似很出名，但對東方印象不過是一個「一個畫質很爛的雷電遊戲，裡面貌似有個巫女，還有個女僕」。

高中的時候試著推了東方正作，但沒能喜歡上（記得好長一段時間，朋友聊起東方，我只記得一個《紅魔郷》，而且當時總管「紅魔郷」叫錯成「紅魔殿」），當時被無腦的 galgame 給慣壞了，看到四面道中的彈幕的時候，就已經徹底放棄了。隨著年齡的增長，才慢慢體會到彈幕的樂趣，特別是那種看似不可回避的彈幕，自己一遍又一遍試著找出竅門的那種征服感，讓自己真正入了東方坑。

上大學後，推到了《風神錄》，見到三面 BOSS 的時候，頓時有種故友久別重逢的感覺（笑）。荷取是筆者很有感情的一個角色，當然不只在於入坑的契機，另一個重要的方面就是在其與芥川龍之介的聯繫。

個人讀到的第一篇芥川的小說，是被選在一本高考復習資料的閱讀文章中的《蜜柑》，小說以旁人的視角，描寫了一個鄉下姑娘在前往城市的火車上與弟弟們的告別。芥川用了先抑後揚的手法，把這個很簡

---

[18] *(C81) [PANZERS (お気楽ニック)] にとりん H4 (東方 Project)*。這一條注釋是在主編要求下加上的。

單的故事寫得非常感人。這樣一篇小說放在高考復習資料中，實在太難得了，尤其它還是外國小說，所以印象極為深刻。

從那時起，芥川就是一個很令我感興趣的作家。

雖然不是小林多喜二那樣徹徹底底的無產階級作家，芥川在當時的文壇也屬「偏左」一派，作品多少有受當時的無產階級文學的影響，如《桃太郎》、《將軍》、《猴子》、以及《河童》等等。

同時，芥川也是一個與中國有著密切聯繫的作家——被黑澤明改編成電影的《羅生門》的中譯就是魯迅做的。而芥川本人從小熱愛著中國的詩詞書畫、傳統文學，《西遊記》、《水滸傳》是其兒時酷愛的讀物，夢想著有一天能奔赴這個大海對岸的文明古國。這個夢想也有得到實現——芥川於 1922 年 4 月作為大阪每日新聞的海外特派員，開始了四個月的中國旅行，遊歷了上海，杭州，南京，北京，長沙，武漢等地，後來他根據自己旅行中的所見所聞，創作了一系列以中國為背景的作品，如《將軍》、《母親》、《南京的基督》、《湖南的扇》等。

令人敬佩的是，芥川的中國之行並非單純的遊玩，他還記錄下了那些日本人想回避，不願看到的東西——中國人的反日情緒，如蘇州天平山白雲寺牆壁上的反日詩，如長沙的女子師範學校的反日活動等等。其中對芥川影響最深的，則是芥川在上海會見的三文人之一章炳麟（太炎）對他說的一句話：

「我最厭惡的日本人是征伐了鬼島的桃太郎」。

放在那個時代，大家都明白這句話中的深意吧，當然芥川也立即會了意。從中國旅行回國的三年後，芥川寫下了《桃太郎》這篇小說。小說中的桃太郎似乎和鬼調換了角色，桃太郎一改傳說中英雄的形象，而變成了殘忍的侵略者。

「對於芥川仰仗典籍進行改寫一事，有種種不同的評論。」作家高木卓寫道：「取材於古典當然是無可厚非。但芥川的作品，尤其是多數的歷史小說，幾乎全是仰賴於以《今昔物語》為主的眾多古典題材。僅這一點是否可以說從側面反映了他缺少創意、想像力，反映了他結構能力的薄弱。」與此持相反觀點的則是學者吉田精一。他說：「不應把芥川只當成是改寫的作家。其中有些寶貴的東西，如不被芥川發現或許將永眠地下」。他讚頌芥川，謂其發掘有著更深一層的當代意義：不只是改寫故事，而是借助古典與歷史中的材料，闡釋近代的問題。在故事背後明顯地滲透著作者的人生感悟。可以認為，歷史題材對於芥川只是「衣裳」，用來傾訴他對世事所感的載體。

《桃太郎》正是芥川依仗典籍改寫的一篇批評日本帝國主義的小說，雖然是再家喻戶曉不過的民間傳說，但卻寫出了新意。

「不應把芥川只當成是改寫的作家。其中有些寶貴的東西，如不被芥川發現或許將永眠地下。」

大家是否在這裡看到了神主的影子——

竹取物語、諏訪大戰、聖德傳說、小人相傳……

神主的創作理念「進入幻想」同樣是改寫著過去。或許也可以這麼說，那些快淡出人們視線中的過去之物，其中的寶貴之處，若未被神主發現，或許將永眠地下，例如這篇快百年前的諷刺人性，批判社會的小說，芥川龍之介的《河童》，又如縱版卷軸射擊遊戲的魅力。

荷取的主題曲名叫〈芥川龍之介的河童 ～ Candid Friend〉，表面上，神主在告訴我們，荷取的形象是根據芥川筆下的河童捏出來的。然而這部小說能引發的遐想，遠不止如此——

路易斯筆下的愛麗絲是神主所酷愛的一位文學角色，或許愛麗絲的仙境正是神主創造幻想鄉的靈感源泉之一，然而《河童》中的主人公追著河童，跌入了河童之國的境遇和愛麗絲是如何地類似。

神主和芥川同樣對中國充滿興趣：「華人小娘」紅美鈴；與「舊日本」為原型的「幻想鄉」相對的，以封建中國為原型的「月都」；「月都」之主嫦娥和向后羿復仇的純狐；東方中的仙人勢力；「甲午年的上海愛麗絲」；社團名中的那個「魔光彩」的租界時代的「上海」……

而芥川的記者時代，訪問過上海，留下了記錄著那個風雲變幻的租界時代的舊上海的《上海遊記》。

「上海愛麗絲」似乎可以歸結在大正時代寫下了《河童》的日本作家，芥川龍之介身上。

提到大正時代的記者，筆者腦子裡蹦出來的是幻想鄉的天狗記

者：

「和風，而且是社會派，某種地方有些近代的氣質，就成了這樣的形象。關鍵是在洋風的襯衫上具有和風的花紋這點。」

——ＺＵＮ，《Chara☆Mel Vol.3》風神錄採訪

芥川有過一段記者的時代，然而更耐人尋味的是，芥川的妻子的名字就叫文。

這真是一個絕妙的「巧合」。

參考資料

ＺＵＮ：《東方風神錄》附帶文檔，2007 年

芥川龍之介：《芥川龍之介集》，東京：筑摩書房，1976 年

中村禎里：《河童的日本史》，東京：日本エディタースクール出版部，1976 年

小松和彥 編：《怪異的民俗學 3：河童》，東京：河出書房新社，2008 年

牛丸工 編：《芥川龍之介槍嶽登頂 100 周年紀念》，2008 年

宮阪覺 編：《芥川龍之介作品論集 6：河童·齒輪》，東京：翰林書房，1999

宮田登 編：《故鄉的傳說 6：鬼·妖怪》，東京：株式會社ぎょうせい，1990

關口安義：《復蘇的芥川龍之介》東京：日本放送出版協會，2006

潘光哲：〈從奇異到平實——對芥川龍之介文學創作歷程的一種讀解〉，《學術交流》第 4 期，2006 年。

生與死的境界：八雲紫的亙古難題

星期六上線[1]

2014 年 10 月 1.0 版[2]

2015 年 8 月 23 日 1.02 版

前言

在東方 Project 的故事中，被多次提及且被廣泛討論的一個核心話題，就是生死。無論是前期的「生與死的境界」、蓬萊之藥，還是近期的舊地獄、道教仙人，無不與生死有著密切的關係。在幻想鄉中，生與死是很難界定的，除了有活著和死了一樣的蓬萊人，還有死了和活著一樣的亡靈。那麼，除了以所謂的姓名存在法來界定生死和身份，生死這個概念，在幻想鄉還有什麼樣的獨特含義呢？

實際上，在幻想鄉里，有一個角色是可以確實的操縱生死的，她就是幽雅的亡靈，西行寺幽幽子。這位居住在白玉樓的大小姐，擁有操縱死亡的能力，她的肉身與西行妖被封印在一起，當西行妖滿開時，幽幽子的肉體也會重新進入輪迴轉世，幽幽子就無法繼續作為一個亡靈而存

---

[1] 初次見面或好久不見，在下是星期六上線，願意就東方 Project 的話題與各位進行討論，共同進步，請多多指教。

[2] 本文首發於《東方夢華錄》第五期，原題〈精彩之生，幽雅之死 ～ 侘寂與禪學〉，今有增補與刪改。《東方夢華錄》是中國大陸的「二次元狂熱」編輯部出版的一部增刊，自 2009 年 12 月下旬開始，迄今為止已發行五期。

在下去，也正因為如此，在《東方妖妖夢》的故事中西行妖才絕對不可能滿開，而正如《東方永夜抄》中，幽幽子的 Last Word 符卡一樣，她的最強絕招，就是以她的死為代價的「西行寺無餘涅槃」。

請大家記住這一點，我們後面的討論中，還會提到這件事的。現在讓我們回過頭來看一看《東方妖妖夢》中，幽幽子的設定文檔。這其中有這樣的描述：

幽幽子既不會轉生也不會消逝地留在樓中，正是因為有著西行妖的封印。這個結界一旦解開，靜止的時間就開始止不住地流動起來，這，再次與幽幽子的死連結在一起。將自己復活會導致白玉樓中自己的消逝，復活會在咫尺之前失敗也就是理所當然的了。

——《東方妖妖夢》設定文檔，西行寺幽幽子部分。

當西行妖的結界被解開時，幽幽子靜止的時間就會止不住的流動起來，永遠存在的幽幽子將會重新消逝。永遠靜止的時間，隨著西行妖的開花而被打破，看到這個設定，大家有沒有覺得很熟悉？沒錯，這就是《東方永夜抄》中，蓬萊山輝夜對永遠亭施加的結界。隨著輝夜對永遠魔法的解除，永遠亭重新有了歷史，時間再次得以流動。

現在，我們就以《東方永夜抄》六面中，輝夜的台詞開始吧：

永遠とはそういうこと。ワビの世界よ。

【所謂的永遠就是這麼回事。侘的世界哦。】

第一節　侘寂與東方

如果大家玩的是漢化版的東方遊戲，那麼大家接觸到侘寂這個詞最直接的地方就是《東方永夜抄》博麗靈夢的符卡，「夢想封印」系列裡的「侘」與「寂」兩張卡。這兩張符卡分別是「集」與「散」的高級形式，從側面烘托出了侘和寂給人的直觀感受——侘是聚集，寂是擴散。如果只看漢化版，尤其是考據並不充分、漢化並不準確的漢化版的話，我們就很難再在遊戲中找到這個詞了。實際上即使是在日文版中，想要明確的找到侘、寂兩個漢字，除了這裡也再沒有一個地方出現了，這無形中也給翻譯工作帶來了巨大的麻煩。

直接提到侘寂的，有《萃夢想》和《永夜抄》兩作，後者中除了作為符卡的「夢想封印」系列之外，再有就是前言中提到的，輝夜的對話了。永遠的世界，就是侘的世界。

侘（漢語音同「詫」）與寂，在日文原文中的寫法是「侘び（Wa Bi）」和「寂び（Sa Bi）」。侘是動詞「わぶ」的名詞形式，指的是器物初始的原始樸素的狀態；寂是動詞「さぶ」的名詞形式，指的是時間賦予的陳舊典雅的狀態。在日本文化中，侘寂一向是與茶道聯繫在一起的。茶道中可以被稱為侘的茶，一般都是口味清淡而品質高貴的茶，如未經發酵製成的綠茶；而可以被稱為寂的茶，一般都是經過時間的洗練、口味醇厚的茶，如經過發酵製成的紅茶。除了茶葉，茶具也體現著侘寂的思想：侘的茶具，品相完美但並不貴重；寂的茶具，有歲月的滄桑，而有很高的內在價值（如祖傳之物），這些無不體現了侘寂的思維

方式。

那麼侘寂這個詞在東方 Project 中是什麼意思呢？上文提到，這個詞的直接出處來自日本的禪學和茶道，如果大家仔細品讀東方的各種對話和相關出版物，就會發現，茶道在東方中佔據了舉足輕重的位置。最直接的就是，幾乎所有東方角色都喝茶。這的確是日本的文化，但這並不僅僅是日本的文化。茶在東方中的意義，遠遠不止是一種解渴的飲料這麼簡單。根據在《東方香霖堂》中的說明，「**酒也好煙草也好茶也好咖啡也好，嗜好品這種東西，是非常適合用來測量人類或妖怪的心靈尺度的指標。各個嗜好品以是否能夠品味，來鑒別其胸懷的深度或感性。**」一個妖怪是否強大，只要看看她是否精通某種嗜好品就可以了，酒是如此，茶也是一樣的道理。

其實仔細比較一下，我們就會發現茶和酒之間的奇特關係了。在宴會中，酒是必不可少的東西，少女們通過喝酒來享樂，通過酒精的作用，產生奇妙的快感，並且在醉酒狀態下達到內心交流的目的。而茶則正好相反，幻想鄉的宴會上幾乎是不會出現茶的蹤影的，喝茶的時間大部分是在日常生活中，看著窗外的雨景，品上一盞香茗，幽雅而閒適，而且茶恰恰又有解酒的功效，更是添加了那麼一絲聯繫。茶的幽雅寧靜，與酒的激烈奔放形成了鮮明的對比，而這恰恰表現了，侘和寂的關係。在這個關係中，茶代表了侘，幽雅樸素，閒適凝靜，而酒代表了寂，激烈壯美，但又快速消退，留下一地狼藉。

在東方中，絕大多數的人物都會喝酒，但是要說懂酒的人卻屈指可數。同樣的，幾乎所有的角色都會喝茶，但卻鮮有人懂茶。這裡我們且

不談大家熟悉的酒文化，就來聊聊非日本人較為陌生的日本茶道吧。

官方作品之中，我們能夠查到的內容裡，最精通茶道的人既不是每天喝清茶的靈夢，也不是以紅茶為飲料的吸血鬼，而是香霖堂的店主，森近霖之助。在《東方香霖堂》第二十三話（新第十四話）〈清潤甘美之月〉中，當靈夢和魔理沙因為窗外下雨而無法賞櫻的時候，霖之助為她們泡了鹽漬櫻茶，這是一種非常幽雅的茶，只有精通茶藝的人才能準備出這樣特殊的茶。是的，幽雅這個詞不僅可以用在幽幽子身上，也可以用在霖之助身上。

實際上，以幽雅而聞名的幽幽子，也是一個精通茶藝的角色。在整個《東方萃夢想》的宴會騷動中，只有幽幽子是完全看透了萃香的行動，也只有幽幽子成功以自己的方式迫使了萃香現身，而其他角色都是通過紫的境界轉換來見到萃香的。而幽幽子的方法，就是通過對茶的闡述和侘寂的禪學，來引出萃香的。茶香之所以會飄散變淡，就是歲月流逝的痕跡，也就是寂的作用，而飄散的茶香雖然變淡了，實際上卻並沒有消失，而是以極其廣闊的方式籠罩著整個空間，那麼只要讓茶香重新收集起來，就可以一併讓籠罩幻想鄉的妖霧也變回本來面目，這就是幽幽子的策略。雖然最後是幽幽子請紫進行的這一步操作，但是幽幽子是唯一一個指出了這個原理的人。

可能有朋友會說，這只是一個單獨的例子，並不能說明什麼。但是筆者這裡要強調的是，當我們用禪學的眼光來觀察幽幽子這個角色的時候，我們必能打開一扇新的認識東方的法門。在《東方萃夢想》中，幽幽子不僅解釋了「寂」的內涵，也為我們帶出了一個新的概念，那就是

侘寂的範圍。茶香會飄散，但是如果茶香飄而不散，就會慢慢籠罩整個地區，到那時整個冥界都會被茶香所籠罩。出現這種現象的原因，就是因為冥界是侘的世界，在侘的世界裡，茶香的飄出並不會變淡，而是以一種幽雅而樸素的方式，永遠地留存下去。

第二節　生者必滅之理

冥界就是這樣的一個侘的世界：茶香會變得稀薄，但卻不會消失，如果消失了，就是寂的世界了。冥界是沒有寂的，所以茶香不會消失，只會始終不斷的擴散。所謂的寂就是時間流逝的作用，對於茶來說，寂會讓茶香慢慢消失，對於人來說，寂則是帶給人壽命的原因。由於寂的作用，生命會慢慢老去，直到最後歸於塵土。如果對東方的設定熟悉的話，我想大家一定會想到另一個概念，也是與壽命有關的，這個概念就是污穢了。

提到污穢，就不能不說月之都上的月之民，還有永遠亭裡的永琳和輝夜。按照月球人自己的說法，月之都是拒絕污穢的，因為污穢會帶來壽命，也正因為如此，會帶來污穢的蓬萊之藥被列為禁藥，而製作了蓬萊之藥的輝夜則被定為永遠的罪人。這個說法的真偽我們稍後再談，首先可以確認，月之都是個大致上可以認為沒有污穢的世界。雖然這樣說，但實際上月球人還是會因為戰爭和疾病而死去，而這都不是因為歲月的流逝，即年老而死去的。寂不會直接導致死亡，但是寂會給人帶來壽命，而壽命會給人帶來死亡。死後的世界是侘的世界，而侘則是永恆的，因此死後的世界就會拒絕變化，給人一種死氣沉沉的感覺。

月球人在一開始實際上只是普通的地上人，他們通過概率傳送，也就是神隱的方法，到達了無垢的月面，從此獲得永遠的生命。月球人把會帶來壽命的東西稱作污穢，另一方面，寂也會帶來壽命，那麼污穢和寂又是什麼關係呢？按照東方慣用的說法，也就是「污穢是寂的具現」。就像妖精是大自然的具現、幽靈是人氣質的具現，污穢即是寂的具現。寂是侘的反面，也就是說，沒有污穢的世界，就是侘的世界了。從這個意義上來說，拒絕污穢的月之都，實際上就像是同樣沒有寂的冥界一樣，也正因為如此，作為冥界居民的妖夢和幽幽子才會潛入月之都長達一個月的時間，而沒有被月之民高層發現，從而成功偷到酒，返回地面。

玩家在體驗最新作《東方紺珠傳》時，如果選擇可以掉殘和保存錄影的傳統模式，那麼在前五面中一旦出現中彈掉殘的情況，在六面面對純狐時，純狐就會提到，她可以將自機身上的污穢純化，以而殺死自機。這話中有兩個重點資訊，一是自機在遊戲中被子彈擊中，這個過程就是污穢在作為人類的自機身上的體現，中彈就是一種污穢；二是污穢會使人壽命縮短，而純粹的污穢就可以瞬間將人殺死。

月之都處在月球背面的結界裡，這是一個拒絕污穢的世界，按照上述分析，換一個理解方式，就可以認為月都是類似冥界的存在，而荒蕪沉寂的月海，就像它所面對的污穢的地上一樣，是現實的世界。我們可能很難理解，為什麼我們的科學探測衛星繞到月背之後，看到的也只是更多的隕石坑和更荒蕪的月面，說好的月兔呢？極樂的月之都呢？其實這一切都是我們的誤解，我們身為現實世界中生活的人，會自然而然地認為，幻想鄉的月球和我們抬頭看到的月球一樣，真的是一個球體。但

是如果將幻想鄉的月球看成是一個平面，又會如何呢？是的，幻想鄉的月球就是這樣的設定，那只不過是懸掛在空中的一張銀白色的圓片罷了，紙片是可以分為正反兩面的，而球體則只有一個面，因此我們才無法找到潛藏於背面的月之都。月面的結界並不僅僅是讓人無法到達的屏障，更多意義上的，還是人內心中的阻礙。

但是認識到這一點，我們依然無法到達月面，因為只有在幻想的前提下才能認為月球是一個圓片，而習於科學的我們，是無法通過幻想的方法來到達月面的。這也就是永琳在《東方儚月抄》第十一話〈飛向蔚藍的宇宙〉中對帕秋莉說的，認同外界的知識，地月的距離也就會是外界認為的距離了。在《東方紺珠傳》中，五面的背景音樂曲名為〈遙遙 38 萬公里的航程〉，指的就是在外界的知識中，地月距離有 38 萬公里遠。月之民正是以這樣的方法來保證汙穢的地上人不會沾染到無垢的月之都。月之民的確很害怕汙穢，在《東方儚月抄》第十七話〈月輪的陷阱〉，綿月依姬在與靈夢的戰鬥中，砍碎了靈夢隨手扔出的大禍津日神的災厄，因為如果不這樣做，月球就會和地球一樣，沾染到歲月的痕跡而變得擁有壽命。因此靈夢以汙穢為彈幕，向依姬發動攻擊，依姬只能將每一個彈幕都砍碎，並最終召喚伊豆能売命來淨化掉所有的汙穢。

最新作《紺珠傳》的幕後黑手純狐，正是利用了月之民厭惡污穢這個特點，向圍繞月之都的月面靜海上投放了無數純化了生命力的妖精。這些妖精充滿了純粹的污穢，徹底將月之民封死在月都內，並且以此成功迫使月之民逃入夢境中。這一作的四面標題為「寂不會造訪的城」，這裡的寂指的就是侘寂的寂，代表了月之都永遠不會被污穢所侵襲。為了阻擋污穢攻擊月之都，月之民高層一方面撤離了所有居民，另一方面

則將整個月之都冷凍起來，並且放置了自動化武器來抵抗入侵者。

如果仔細觀察的話就會發現，整個《紺珠傳》四面的關卡流程中，沒有任何一隻妖精小怪，整個流程完完全全都是由陰陽玉外形的小怪組成的，這正是月之都拒絕污穢的體現，妖精代表了污穢，因此月之都裡不會有任何妖精。冰凍月之都則採用了物理學的方式，在科學上，溫度的微觀表徵是微觀粒子的運動激烈程度，降低溫度就是削弱了微觀層面的布朗運動，如果將溫度降低到絕對零度，那麼布朗運動也將隨之停止，在這種狀態下，任何的運動都無法實現，就好像連時間都凍結了一般。月之民就是用這種策略來阻止變化，阻礙污穢入侵的。

眾所周知，霧霾嚴重威脅人們的身體健康，因此我們建立了很多監控機制，並且試圖以各種方法減少霧霾的發生。既然污穢是這樣一種被月之民廣泛恐懼的東西，那麼理所應當的，月之都也會有一些方法來監控污穢。寂是不能被監控的，因為寂是一種狀態，而污穢是寂的具象化，因此污穢可以監控。實際上，所謂的蓬萊玉枝，就是起到這樣一種作用的道具。我們對蓬萊玉枝的認識僅僅在於，這是一種長在月亮上的神寶，是輝夜考驗求婚者的難題。而按照《東方儚月抄》的設定，這種植物可以在月球上生長，而且是以枯樹枝的樣子生長在月之都裡。當蓬萊玉枝被交給污穢的地上君主時，君主滿身的污穢立刻讓蓬萊玉枝生長出美麗的七色果實。污穢會讓蓬萊玉枝開花結果，那麼隨處可見的蓬萊玉枝就自然而然的擔負起了監控污穢的作用。當污穢進入月之都時，蓬萊玉枝就會結果，這樣月之民就發現污穢的入侵了。這就是月之都對污穢的監控方式。

從這個角度來看，也可以證明「污穢會讓事物沾染歲月的痕跡」這一點。寂會帶來歲月的痕跡，也就會讓蓬萊玉枝生長結果。但是即使輝夜到達了地上，並且解除了永遠的魔法，她所攜帶的蓬萊玉枝也依然沒有結果，這就說明，服下了蓬萊之藥的輝夜，並沒有因為解除了永遠的魔法而瞬間充滿污穢。這點和月之都的說法是非常矛盾的，因為按照設定，蓬萊之藥被列為禁藥的原因，就是因為會讓人沾滿污穢。但是輝夜的案例告訴我們，這個說法是錯誤的。蓬萊之藥的作用，僅僅是讓人獲得永生，而並不會讓污穢噴湧出來。茶香會從茶水中散發出來，如果沒有寂，那麼茶香就會無限的飄散下去，直到整個空間裡充滿茶香為止。

當然了，冥界這個侘的世界並不會出現這種情況，因為在那之前，幽幽子就把茶喝掉了。但是請想一想，一杯白開水，即使放置再久，也不可能飄出茶香，白開水不會因為變成了永遠而散發出茶香來。蓬萊之藥就是這樣，污穢的地上人服用了蓬萊之藥，就會永遠無盡的散發出污穢，這就變成了可怕的污穢製造機，周圍的一切都會因為這濃烈的污穢而染上壽命。但是純淨的月人，即使服用了蓬萊之藥，也不會產生出新的污穢，因此蓬萊玉枝也就不會結果，周圍的一切也不會染上壽命。

輝夜是操縱永遠與須臾的月人，她的能力，實際上就是操縱侘與寂的能力。在永夜異變中，輝夜最後以須臾的力量打破了自機們製作的永夜，最終讓幻想鄉迎來光明，這就是「永夜返」。「永夜返」這一系列的符卡有一個最大的特點，那就是全部都是以輝夜為中心，向外噴發的彈幕，這種彈幕在永夜抄中並不是只有這一個地方出現了，而另一個彈幕，恰恰就是靈夢的「夢想封印・寂」。這並不是巧合，或者是ＺＵＮ隨意製作的，而是有實實在在的意義。

寂的表現特徵之一就是擴散，圓環狀的密集彈幕，隨著時間的流逝而漸漸出現縫隙，這種變化本身就是時間帶給彈幕的變化，也就是歲月的痕跡。在紺珠傳 Extra 關的流程最後，出現了三隻使用類似輝夜「永夜返・寅之刻」系列符卡交叉型彈幕的大型妖精小怪，如果說流程越靠後就意味著越接近敵人的話，那麼這裡出現的三隻妖精，就代表了純狐手中用來對抗「永遠」的，純粹的須臾之力：輝夜用永夜返來對抗自機製造的永遠，而這三隻妖精則被純狐用來對抗月之都的防禦體系，侵蝕夢境月之都的永遠。

《永夜抄》的符卡說明中提到，自機的永夜之術對輝夜是非常危險的東西，原因很簡單，那就是自機設定的永遠，並非侘導致的永遠，而是充滿了汙穢的永遠，這給輝夜的能力帶來了巨大的衝擊。本來是純淨的永遠，一旦沾染了汙穢，那麼永遠也將不復存在了。

《東方永夜抄》的八個自機裡，只有一位識破了永遠的能力，就是幽幽子：「珠子呢，稍微欠損一點的話就毫無價值了。那是因為，它無法永遠保持那麼完整的緣故哦。但是啊，那個受了損的珠子，在讓其滾動的時候就又會變回珠子。」寶珠的缺損是歲月的痕跡，但是歲月的痕跡可以被遮掩，這就是侘。輝夜也說：「所謂的永遠就是這麼回事。侘的世界哦。」

這段描述非常難懂。因為生活在寂的世界的我們，無法理解侘的現象；如果把寶珠想像成一個不會被刺破的橡皮氣球，應該會好懂一些吧。我們從氣球的表面按下去，氣球因為手指的作用而凹陷；當我們鬆

手的時候，氣球又會彈回來恢復原狀。氣球和寶珠相比一文不名，在寂的世界中，寶珠正是因為其不可恢復的特性而充滿了價值，但是在侘的世界中，寶珠根本不會破損，因為是永遠不變的，那樣的話，寶珠也就是不值一提的了。死後的世界是極樂世界，正是因為人類不會再死亡一次了，寶貴的生命可以獲得永遠，那生命還是寶貴的嗎？如果對生存的欲望都斷絕了，那麼實際上也是迎來永生的時刻吧。

在《東方神靈廟》中，神子說妖夢缺少對生的追求和死的嚮往，正是因為這個原因。妖夢是生活在冥界的半人，冥界是侘的世界，是純淨而無垢的世界，因此生活在此的妖夢幾乎不會沾染上污穢，自然也就對生死抱以無所謂的態度。但是妖夢在幻想鄉的時間也並不短，她依然有機會暴露在寂之中，沾染上污穢，從而獲得壽命。但妖夢總會比普通的人類活得更長久，這就是冥界的生活帶給妖夢的生命。生者必滅，這是幽幽子的符卡，也是自然規律。但是生者為什麼必滅？為什麼生存一定會死亡？答案其實很簡單，生存會導致寂，寂會帶來壽命，壽命到了人就會死亡。從生到死，是經歷了這樣三個過程的。

那麼實際上，想要到達不老不死的狀態，只需要打斷這三個過程的其中之一就可以了。月之民就是通過讓活著也不會產生寂，來達到不死；蓬萊之藥是讓寂不會產生壽命的變化，以此來完成不死；而仙人修仙，則是讓自己壽命到了也可以不死，此時會有地獄的鬼神長來索命，但是只要打敗了鬼神長就可以繼續活下去。

仙人在長時間的生活中，如果有大徹大悟的一天，那麼仙人就會變成天人，升入天界。天界和月之都還有冥界一樣，也是侘的世界，所以

天界的住民可以永生不死。比那名居天子就是這樣的存在，但是她並沒有經過大徹大悟，自身的寂並沒有消耗完結，因此天子還是會散發出寂。這讓其他天人感到非常不愉快，因為天子會影響天界的侘，最終讓天界也沾染到地上的寂，變成不再潔淨的世界。在《東方緋想天》的騷動中，天子收集氣質來改變天氣，然後通過氣質的雲霧來引發地震，製造異變來吸引地上人跟她玩彈幕遊戲。結果因為她收集的方法很粗陋，引來了能夠操縱密度的萃香。萃香對天界的生活感到快樂，從而一直住了下去，和幽幽子在月之都生活了一個月一樣，萃香也一直在天界住到騷動結束。就像《東方萃夢想》中幽幽子的描述一樣，能夠操縱密度的萃香，也是可以通過對聚集和擴散的操縱，來調整侘寂。以此萃香就可以來降低其他天人對她的反感，而且她在天界所作的一切，也一直是幫助天子收集氣質，並沒有擴散的過程，因此並沒有引入寂，這樣也就不會改變天界的平衡了。

第三節　生命之罪，最終審判

　　讀到這裡，不知道大家有沒有總結出來，哪些地方是侘的世界，哪些地方是寂的世界呢？冥界、天界、月之都、永遠亭，這些地方都拒絕著變化，雖然時間並沒有停止，但是卻一直保持著沒有變化的狀態，這樣的地區就是侘的世界。相對的，隨著時間的推移而產生了變化，歲月能夠留下痕跡，這樣的地區就是寂的世界。這就是侘和寂在時間和變化上的差別，也就是從寂的含義上進行解讀的。那麼從侘的角度來說又會如何呢？侘是樸素幽雅，按照中國古代的傳統說法，所謂的侘就是詩人平淡簡單的生活。文人雅客會以嶙峋的怪石為美，品茶焚香，撫琴作畫，無不簡單而幽雅，這種淡雅莊重的美，就是侘。在《東方儚月抄》

小說第三話〈淨土的龍宮城〉中，豐姬也感慨道，月面上「一年中總是兼有春季的溫暖、夏日的活力、秋天的豐收、冬日的寂靜的氣候。」這裡說的冬日的寂靜之美，就是侘的魅力。

相對的，寂就是生命的色彩，春種秋收，時光荏苒。古舊的青銅器上會沾染上銅綠，母親的額頭會慢慢長出銀絲，時光的雕琢，讓本來光鮮亮麗的事物變得古舊，並且最終變得衰敗，這就是寂的作用。與侘相同的是，寂同樣是美好的。《東方儚月抄》小說最終話〈兩個望鄉〉中提到，在無垢的輝夜眼中，月之都的樸素是美好而值得嚮往的，但是在靈夢眼中，嚮往更奢華的生活是人類的天性，如果連心都腐爛了的話，那麼生存的意義也就不存在了。寂就是人類生存的欲望，精彩的活著，戰勝敵人成就自我，這一切都是需要時間的歷練才能達成的，因此寂雖然美好，但是依然是一步步邁向毀滅的進程，生者必滅。更重要的是，隨著歲月的流逝，寂是會擴散的，與世無爭不會給其他人帶來影響，而精彩的鬥爭和破壞則會讓其他人也沾染上戾氣，這樣就導致了寂的擴散。這就意味著，生存是一種罪。

活著是罪，並不是說活著本身就是罪，而是因為活著會產生寂，寂會導致自己和別人都藉此而被壽命所困擾，因此是生存本身導致了其他生物的受害，這才是罪的來源。因此以吃霞維生的仙人並不會被死神索命，而以取樂和傷害他人為行動目標的霍青娥，則會被鬼神長追殺。青娥和妹紅不同，雖然都是以活著的形態在世間生存了千年的時間，但是妹紅主動進入山林隱居，雖然全身都是污穢但是卻努力避免影響別人。而青娥娘娘不一樣，她生存的目的就是在人類之中為所欲為，以不死的身體在人類中擴散著寂，影響人的壽命，這樣的人當然會被視為是罪

人，招致鬼神長的攻擊。

實際上，雖然姑且認為寂是罪，但是寂只是導致了壽命，而寂的擴散才是罪。在幻想鄉中，紅魔館以生活華麗奢侈著稱，但是紅魔館只是自成一體，很少影響館外的世界，因此紅魔館並不會被追究責任。一方面這是咲夜的功勞，使寂僅得在館內擴散，無法逸出館外；另一方面，當蕾米莉亞釋放紅霧籠罩幻想鄉的時候，這巨大異變被靈夢給解決掉了，也讓蕾米知道了對寂的懲罰吧。靈夢的職責是懲罰製造異變的妖怪，當妖怪襲擊人類的時候，就意味著妖怪給人類帶來了寂，這樣的罪就要由以靈夢為首的人類們來解決。

幻想鄉的人類由於活的時間太短，因此無法理解侘寂的存在，即使是妖夢也難以對侘寂有所理解，因此才會被精通侘寂的幽幽子給耍得團團轉。靈夢雖然保守而拒絕變化，但是這只是靈夢的性格所致。靈夢的確是幾乎沒有污穢的人類，否則她也不會被容忍帶入月之都那麼久，但是這也並不能說明靈夢懂得侘寂。魔理沙的情況有些複雜，一方面她居住的魔法之森拒絕著人類，常年不斷的瘴氣和陰暗的森林，讓人望而卻步，另一方面魔理沙卻認為魔法之森是活著的，每天的森林都會長出新的蘑菇，這是存在變化的表現，魔法之森實際上是在寂的幻想鄉之中，少有的侘的場地，當魔理沙認識到魔法之森的侘時，她大概也就會成功獲得不老不死的力量吧。

在幻想鄉中還有不少地方也和魔法之森類似，也就是雖然組成地點的成分不斷的變化著，但是地點本身是保持著一定的存在的。人類的村落裡居住的是普通的人類，他們生老病死，和我們沒有什麼不同，但是

村落本身並不會因為這樣的事而衰敗，甚至也不會有某種成長，這也是侘的表現。這裡想特別提一下的是《東方星蓮船》騷動中出現的魔界和法界，幻想鄉和魔界之間有濃厚的瘴氣阻隔，因此算是另一片天地了。魔界裡的妖怪強大而眾多，每天都是喧鬧而嘈雜的，這樣的世界不可能是侘的世界，而法界則是被封印在結界之中，虛無而黑暗的世界。在這片世界中只有聖白蓮一個人，而且她還是妖怪之身不會死去，自然是侘的存在。

寂是生存的象徵，侘是死亡的象徵，生存短暫而激烈，死亡長久而沉默。生與死的話題，在東方裡還會持續下去，而死後的世界，則讓人心懷敬畏。人死之後會經歷哪些過程呢？首先，人的靈魂將從身體中解脫出來，身體腐朽消失，靈魂則通過三途川，前往彼岸接受審判，之後根據罪的大小，前往天界、冥界或者地獄。去了天界的，會作為天人永遠的生存在那裡；去了冥界的，就會轉世投胎，然後變成新的生命，去了地獄的話，則會在地獄鬼的刑法之下贖罪，然後以蟬的形態回到地面，再重新獲得生命，這是幻想鄉裡人類生命輪迴的歷程。

這裡的罪並非是罪惡，而是活著本身，準確的說，是如前文所說的，自己的寂對他人的影響。現實世界的罪有法官來審判，死者生前的評價被反映在死後獲得的紙錢上，這些紙錢被渡河的死神收取，然後以此來判斷死者的功績，好人會很快渡過河，壞人則要忍受死神的說教，甚至被死神踢下水，被三途河中的魚類吃掉。到達彼岸的靈魂，已經和活著時候的人生功績無關了；閻魔要審判的罪，是寂的罪孽。寂會導致人壽命的增加，到達壽命的極限就會死去；這樣的人，一生中的寂全部發散完了，就會有無數其他的生命因此受到影響，因此只能普通的被判

處有罪，進入冥界。如果是保持克制，一生之中並不是因為自身的寂，而是被周圍的寂所影響而死的話，那麼這樣的人全身便沒有罪，那麼便可以進入天界，榮升天人。而如果存活的時間過長，使用了手段讓自己即使在寂的影響下也不會死，同時還以更多的寂來影響他人，那麼這樣的人就是罪孽深重之人，這樣的人死去就會墮入地獄，如果不死，也會有鬼神長來追殺。這就是為什麼，活得久了的人就是罪人。

當然，地獄本身是侘的存在，但是地獄裡的犯人，都是無法完全由閻魔消除寂的人，只能被送到地獄，接受進一步的處理，讓全身的寂得以去除。因此地獄就變成了一種可怕的存在，它無限地收集著罪人的寂，然後再向外發散出去。地獄處在地下的最深層，在地靈殿中甚至可以認為是地心的位置，在這個位置釋放的巨大的寂，一層層向外擴散，經過地上，再延伸到相對純淨的冥界，天人居住的天界，乃至無垢的月面和拒絕污穢的月背都市，由地底向高空，是一個寂的濃度由高向低的過渡，這也正好符合了，污穢的地球向外一步步散發著寂的形象吧。舊地獄已經被廢除了，那裡只剩下了古明地姐妹和寵物們，能夠不被地上影響的生活著。地獄沒有了罪人的寂，就變成了侘的世界，所以舊地獄才能繼續樸素的存在下去。反過來說，被溫泉噴出地下的命蓮寺眾，大概也會重新沾染地上的寂，而發生變化吧。

第四節　沉醉之生，夢幻之死

還記得我們開始時說的幽幽子嗎，幽幽子可以操作死亡，這樣的能力對於冥界的管理者來說實在是很合適。不過幽幽子是如何做到這一點的呢？一直讀到這裡的各位，想必已經想到了吧，沒錯，那就是操縱侘

寂。在《東方香霖堂》中，幽幽子有一個隱蔽的設定，就是可以點燃人魂燈，這是一種以人魂為燃料，可以吸引幽靈的道具，即使有建築物阻擋，幽靈也可以看到人魂的燈光，從而聚集起來。人魂就是人的靈魂，幽幽子可以點燃人魂，也就是說明瞭幽幽子的能力，是點燃人的靈魂的力量。靈魂被燒完的人，就變成了一具空殼，自然也就是死去了。而地上人類的靈魂，是寂的存在，點燃靈魂來發光，實際上就是讓寂大量的散發出來，亮光實際上是副產品，寂的爆發才是重點。而幽靈是侘的，看到寂的爆發自然會被吸引到一起，因為即使是幽靈，對於寂的渴望也依然是毫不遜色的。這也就是幽幽子的能力，讓靈魂的寂爆發出來，從而讓身體失去靈魂而死。

這也解釋了，為什麼幽幽子的能力對蓬萊人無效。在《永夜抄》幽冥組與妹紅的對話中，幽幽子以極端厭惡的語氣告誡妖夢，千萬不能碰，否則會被那一身的詛咒而污染，而且幽幽子的法術對妹紅無效。如果認為幽幽子的能力是讓靈魂的寂爆發，以此來蒸發靈魂，那麼妹紅那無限噴發著寂的靈魂，永遠也不會燃盡生命的光輝，反而會將整個世界染上無窮無盡的污穢吧。這也是為什麼，幽幽子不想在冥界以能力殺死永琳，因為以能力殺人所噴發的寂，會污染無垢的冥界。當然最後幽幽子也知道了，吃了蓬萊之藥的永琳是殺不死的，幽幽子的天敵，因為蓬萊人最終的污穢無法散光，而這也會讓幽幽子沾上污穢，從而破了侘之身，造成無法挽回的麻煩吧。

幽幽子不能殺死妹紅，也不能在冥界殺死人類，同樣的理由也可以放到月之都，放到一直被幽閉的嫦娥身上。吃了蓬萊之藥的嫦娥，飛到了月球之後，會發生什麼呢？一個污穢的地上人，卻無法停止地散發著

有害的寂，這給無垢的月球帶來的是毀滅性的打擊，而且當月人準備以殺死嫦娥的方法阻止污穢的爆發時，她們卻驚恐的發現，吃了蓬萊之藥的嫦娥是無法被殺死的。這已經能夠解釋，為什麼月人將蓬萊之藥視為禁藥了吧，無盡爆發的寂，無法逆轉的壽命，這給千辛萬苦來到月球，捨棄了壽命的月人帶來的打擊必將是毀滅性的，這也就是為什麼嫦娥不得不被永遠幽禁，因為如果將她放出來，將會給無垢的月球帶來巨大的傷害。至於月兔為什麼要以搗藥的方法來替嫦娥贖罪，我想，大概是象徵著拯救生命的藥，可以對抗污穢的寂，可以對抗歲月的痕跡，治療污穢所帶來的傷害吧。這恐怕也是堪稱東方最強超級大 BOSS 的永琳，對外宣告製藥的能力的原因吧。這不是普通的藥，而是可以治療污穢、抵抗歲月痕跡的侘之藥。而且在最新的《東方紺珠傳》中，永琳恰恰就是製作了這樣一種可以消除污穢、淨化過去的「紺珠之藥」。關於這種藥目前還有很多的謎團，需要更多資料、更長時間的分析，以後有機會我們再詳談。

既然提到了永琳，那麼就順便提一個隱含的設定吧。我們現在已經知道了，月之都是拒絕污穢的存在，但是既然活著，污穢就難以避免，無論是月兔還是月人都一樣，另一方面來說，既然有監控污穢的蓬萊玉枝的存在，那就必然會有對抗污穢的方法。在永琳離開月之都之後，綿月依姬的伊豆能売命可以淨化污穢，從而抵抗污穢的影響。那麼永琳作為依姬的師傅，她又如何對抗污穢呢？在《東方儚月抄》小說中提到過一個細節，那就是在第三話〈淨土的龍宮城〉中，綿月姐妹交給水江浦島子的玉匣。

當浦島太郎在月之都沉睡了三百年之後，他回到地面時並沒有生

長，這就是無垢的月之都對污穢之人的保護。然而當他打開玉匣之後，他瞬間變成了一步也不能動的衰老之軀，身體跨越時間的急速衰老，就像是《永夜抄》中輝夜使用的「永夜返」一樣，讓時間快速流逝，並且作用在人的身上。我想，這玉匣之中所放著的，正是高濃度的污穢，也只有這樣，才能讓人的身體快速衰老下去。永琳正是擁有著能夠操縱這些污穢的能力，她自然可以把污穢收集起來放好，並且以此保持月之都的無垢性。濃縮污穢的強大力量能夠讓水江浦島子迅速變成老人，也自然能夠讓接觸了妹紅身上污穢的亡靈脫離侘的狀態，幽幽子因此才無比厭惡妹紅，就像月之都人無比害怕嫦娥一樣。

幽幽子自然是懂得侘寂的。春雪異變時，幽幽子將象徵生命的櫻花花瓣比作春天的程度，由妖夢收集到冥界，從而導致了春雪的降臨。象徵死亡和樸素的冬天持續不斷，讓整個幻想鄉被侘所籠罩，而之後，幽幽子將櫻花花瓣重新撒向幻想鄉，就是讓寂的現象重回幻想鄉，讓輪迴得以延續。在幻想鄉，櫻花是春天的象徵，是生命開始的步伐。然而事情就是這樣奇怪，在幻想鄉，櫻花還有另一個特殊的代表，那就是西行妖，這個以人的生命為養料的妖怪櫻樹。由於幽幽子的父親，西行法師，在櫻花樹下去世，前來追隨這位偉人的人越來越多，導致西行妖也有了妖力，變成了無法控制的強大存在。能夠操縱死靈的少女幽幽子，最終在櫻樹下自盡，以此將西行妖徹底封印起來，並最終一併進入了冥界。從此，幽冥的幽幽子獲得了操縱死亡的能力，而西行妖也變成了枯樹，再也沒有完全開放過。

西行妖是個傳奇的妖怪，在《東方妖妖夢》設定文檔中，連八雲紫也坦承，在面對西行妖時自己的力量什麼也做不到。就是這樣一個強大

的妖怪，卻被幽幽子的屍體所封印至今。幽幽子的方法很簡單，和輝夜一樣，幽幽子所居住的冥界，也是侘的環境，侘拒絕變化，因此幽幽子的屍體可以保持不腐，而西行妖也一直保持著枯樹的狀態。和櫻花相對，幽靈是象徵著死亡的存在，幽靈即是侘，所以在《東方花映塚》的異變時，充滿了整個幻想鄉的大規模幽靈，讓幻想鄉的鮮花全部開放了，即使是被剪斷的花也都開放了，這可不是正常的現象。然而那時卻沒有什麼大妖怪來解決異變，因為對她們來說，這只不過是自然的一部分而已，只有短壽的人類會對此感到吃驚。

被剪斷的花還能開花，這在現實世界中就像是塑膠假花了，假花是人類製作的道具，是沒有任何生命的痕跡的，幾乎沒有寂的狀態，也就是侘的狀態了。在《東方紫香花》的同人創作漫畫中，有連續的兩話是與妖夢劍上的秋櫻有關的。在〈永遠的秋櫻〉一話中，妖夢撿到了顏色較深的秋櫻，在幽幽子的眼裡，這秋櫻沒有生命的痕跡，這點在八雲紫那裡得到了證實，是外界製造的假花，永恆的存在，卻沒有生命，就像住在冥界的亡靈和幽靈一樣。而在〈遇見秋櫻〉一話中，妖夢講述了她在秋天看到櫻花的田野時，那種感動的神情。是櫻花，又不是櫻花，這就是秋櫻，是人類又不是人類，這就是妖夢吧。因此妖夢折了一枝秋櫻，別在了劍鞘上，在這之後，妖夢又將撿到的秋櫻假花別到了劍鞘上，並且一直到《東方神靈廟》的出場時，我們依然能見到這兩枝花的存在。是人類又不是人類的妖夢，兩枝秋櫻，一枝象徵著生命的真秋櫻，一枝象徵永恆的假秋櫻，妖夢就是這樣，侘和寂自成一體的存在。

在《東方香霖堂》中，霖之助在無名塚撿回了兩根人的右臂骨，靈夢看不到其上有靈魂的痕跡，霖之助也完全看不到上面有歲月的痕跡。

這個骨頭，實際上是外界人類通過克隆技術製作的人造假肢，這比我們現在能做出的假肢更高科技，是實實在在的肢體而不是機械的仿生道具，因此才會被霖之助誤會吧。一個現象的出現，可能是由寂而出現的生命的自然現象，也有可能是侘而出現的純粹的人工現象。侘是沒有生命流逝的世界，就像《卯酉東海道》裡，梅莉和蓮子乘坐廣重鐵路時，觀看的全景螢幕吧。完全人工製作的動畫，即使再美麗、不見瑕疵，梅莉也並不喜歡吧。如梅莉所說，地上的富士山也許並不如此美麗，但她仍然是更喜歡真實的事物。因為歲月的痕跡，事物不再美麗，但是正是那歲月的痕跡，才是世俗污穢的地上普通人喜歡的東西。而那些超脫世俗獨善其身的人類，經過艱苦的修行，方能修仙成佛，流芳千古吧。

其實修行的本意又是什麼呢？在外人看來，遵守清規戒律，超然世俗之外，既是對欲望的約束，又是對生命的尊重。不過說到底，這只不過是試圖減少寂的發生，努力洗去滿身的污穢，試圖達到仙佛的境界罷了。吃霞的仙人是為了減少對生命的影響，戒酒的僧侶是為了防止對心性的擾亂。只有凡人才能看到世間的美，而對塵世毫無眷戀之人，才能到達大善的境界吧。不過這也是不能進入天界的，天界是幻想，這無論如何都是我們無法實現的。

而對我們來說，侘又在哪裡呢？答案其實很簡單，那就是我們平日每天都在接觸的虛擬世界，網路。相信自稱二次元眾的各位，都會徜徉於網路世界的資訊洪流吧。無論是最新的諮詢新聞，還是即時更新的新番動漫，資源周邊，每一個人都盡情享受科技發達的今天的美好。但是網路上也不是應有盡有，我們可以靠網路做再多的事，那些庸俗瑣碎的日常之事，柴米油鹽，網路是無法代勞的。就像我們可以嚮往極樂世界

的美好，嚮往樂園般的幻想鄉，但我們終究無法穿越常識的結界，無法穿越二次元與三次元的境界，無法穿越生與死的境界一樣，生活在寂的人間的我們，終究是無法完全進入侘的境界，感受那超越一切夢幻的世界吧。

生命如酒，激烈而短暫；死亡如茶，純淨而寂寥。ＺＵＮ是一個愛酒之人，這不是逃避生活的酗酒，而是幻想的源泉。網路上有虛擬的夢幻，卻不及那清晨溫暖的陽光，我們應該熱愛這美好的人生，抽出時間享受歲月帶來的美麗，終究，那全無污穢的虛幻美好，是連幻想鄉都無法承載的，最終極的幻想罷了。

後記

大家好，不管是不是初次見面，我是星期六上線。能夠一直讀到這裡，不知道會不會給各位帶來困擾呢？生死的話題，不論放在什麼情境下都會讓人感到沉重吧，在思考這個話題時我也在擔憂，會不會有人因為這篇文章而對生命感到迷惘呢？生命是美好的，任何比生命還美好的極樂，要麼是對人生感到失望的失意之人的空想，要麼是對虛幻本身感到嚮往的沉迷之人的妄想吧。連妖怪樂園的幻想鄉也是寂的世界，連八雲紫本身也嚮往污穢的世界，我們又有什麼理由對侘的世界感到嚮往呢？沉迷網路的人是虛幻的人，在看過這篇文章之後，去向父母問聲好吧，那是你生命之中真正的美好。

在《東方妖妖夢》中，最終黑幕八雲紫的第十張符卡，就是本文的標題「生與死的境界」。按照劇情中的設定，紫實際上是無法操縱這個

境界的；同時，前面第九張符卡「人與妖的境界」也是紫無法操縱的境界。人類與妖怪，生存與死亡，自從人類產生了哲學和自我的世界觀，這兩個難題便一直困擾著我們。ＺＵＮ通過《妖妖夢》提出了這兩個問題，並且一直通過創作新劇情的方式，來給出自己對這兩個問題的答案。也許我們無法給出更好的答案，也許ＺＵＮ永遠也無法完全回答這兩個問題，但是我們可以通過解讀ＺＵＮ的作品，來給大家展示，ＺＵＮ是如何回答這兩個問題的，這也是筆者寫作本文的初衷。下一次的討論將會圍繞「人與妖的境界」來進行，希望能與大家繼續交心。

創作本文的時候，在下也與一些好友進行了有意無意的交流，觀點也是不盡相同。如果各位對文章的內容有哪些地方不理解，或者有自己的看法的話，歡迎表達出自己的看法，互相交流才能共同進步，期待各位的回應，那麼我們下次再見。

東方少女在日本戰國

——《宛如夢幻・織田信長傳》評介

胡又天

圖 1：《宛如夢幻・織田信長傳》標題畫面。

十六世紀，日本戰國時代，這個已經出了無數作品的舞台，可不可以有東方角色的戲份呢？

自然應該是可以有的。

於是就有人做了：《宛如夢幻・織田信長傳》。

這是光榮 1999 年《三國志曹操傳》的模組，原作是《三國志英傑傳》戰棋系列第五作；大約在 2005-06 年，它的程式被大陸網友破解了，並且設計出了編輯器，讓愛好者紛紛來製作模組，產生了《呂布傳》、《岳飛傳》、《楊家將傳奇》、《聖三國志英傑傳》、《新豪華曹操傳》、《瓦崗山異聞錄》、《三國志姜維傳》等等名作；直到今天，還有人在修改引擎，還有許多模組在製作、更新中，真可說是中文同人遊戲界的奇蹟了。

而這款完成於 2015 年 4 月的《宛如夢幻》，更可以說是奇蹟中的奇蹟，而且是混合了許多奇葩的奇葩。作者在遊戲中署名 Kaneyuki Imai（今井兼行），在百度貼吧叫「行逆施倒」，人或暱稱「行殿」；在軒轅春秋論壇上叫基丁，他本人表示是隨手取的ＩＤ。這名堂繁多，下面我們且管他叫「作者」或「行大」好了。

遊戲開始，先來一段《平家物語》的開場詩，配圖是很正經的日文行書，頗有歷史正劇風範——

圖 2：下半段：「驕奢淫逸不長久，恰如春夜夢一場。強梁霸道終覆滅，好似風中塵土揚。」

然後旁白道起：「上古之時，傳說有造化三神、神世七代，相傳到天照大御神。其苗裔神武天皇東征，乃始馭天下，成大和之君。後來世代相傳，到武烈天皇之時，國統即有衰微之兆。」好個端正的楔子，然而配圖是現代的動漫畫風：

圖 3：這圖是哪一齣來的？

到下一張，配圖赫然是《東方神靈廟》的蘇我屠自古、物部布都與豐聰耳神子，你就知道這個作者是會玩的了。有人問作者，哪裡找來這麼多圖，作者說：「養成平常看到就存的習慣，你不知何時會用到。」

圖 4：蘇我、物部與聖德太子／豐聰耳，原圖出處待考。

這裡我們可先離題一下，看一看《東方神靈廟》設定文檔中，ＺＵＮ對當年蘇我、物部爭端的解說：「整個國家因為佛教劃分成崇佛派和廢佛派，兩派的矛盾日益加深。其中，尊崇神道神明宇摩志麻遲命為祖先的物部氏為廢佛派，與拜人類為祖先的蘇我氏極端對立，兩股勢力之間進行的宗教戰爭並非像後世所說、僅僅是為了爭權奪利，也是賭上諸神系譜與人類尊嚴的一次虎鬥龍爭。」[1]

我們讀現代史學、習慣了科學與唯物觀點的人，如果講這種故事，一般會強調現實的「爭權奪利」多於看上去只是標榜的「賭上諸神系譜與人類尊嚴」，然而ＺＵＮ是反過來。那如果都講，可以怎麼講呢？

[1] 中譯引自東方維基：http://thwiki.cc/物部布都。

且存著這個問題，看看這部《宛如夢幻》會怎麼講吧。接下去，旁白又講到平將門之亂、源平爭亂，逐漸帶到應仁之亂，配圖也是不同的漫畫，你如果全都認得出來，九成九是重度宅。那麼，本遊戲應該可以讓你興奮起來……

喜聞樂見的綜漫大亂鬥

圖 5：有很多玩者看到這個信長頭像以為是程式出錯。

主角出場，照例是尚未元服的織田吉法師，頭像怎麼是個女的？其實在 0.8 版以前是沿用光榮《信長之野望》的信長頭像，1.0 版時作者不知受了什麼刺激，故意改成這樣，反正也可以說是表現「少年時常穿女裝招搖過市」的歷史記載吧。

圖 6：為了解釋信奈的金髮，作者曾作過「被織田信秀收養的西洋混血兒」的設定，但在本作裡廢棄了，不解釋了。這的確沒什麼勉強解釋的價值，在意細節的都是⑨。

本作裡他多了一個金髮的雙胞胎妹妹叫織田吉，還有一個妹妹叫織田香——從著名 H-GAME《戰國蘭斯》來的。第一關打完，主角正式命名為信長，而妹妹也跟著叫信奈——就是那部娘化戰國的輕小說《織田信奈的野望》的信奈。

圖 7：《戰國蘭斯》裡的萌妹織田香，在本作中容易衝動，但也有一流的劍術；這種反差，和角色從年輕到成熟的歷程，即可見編劇之用心。

圖 8：軍神上杉姐登場！

同樣在第一關後的過場劇情，彼時還叫長尾景虎的上杉謙信也出場了——頭像也來自《戰國蘭斯》的上杉姐。不但如此，在史實和各種作品裡都時時打著毘沙門天旗號的她，這裡便報出了毘沙門天神使寅丸星的名號。沒錯，《東方星蓮船》裡毘沙門天的使者寅丸星，在本作中擔任重要的劇情推動角色。

講到上杉，自然就要講到其宿敵武田，武田領有信濃、諏訪之國，看到諏訪，就想到守矢雙神了吧，那有沒有她們的戲份呢？

有！

不但有，而且，史實上，武田信玄吞併諏訪以後，納諏訪之女為妾，生子勝賴，繼嗣諏訪家，於是在本作中，武田勝賴也繼承了諏訪神氏一脈單傳的秘術，擔起了~~背後靈~~八坂神奈子的夙願，更在信玄死後率領武田軍勢與織田、德川聯軍對抗，有相當精彩的表現。[2]

---

[2] 〈細節〉:「早年，武田信玄為了侵佔諏訪，迫使諏訪當主諏訪賴重將女兒嫁給自己，這位女兒叫做諏訪御料人，也就是著名的由布姬。由布姬隨後生下了勝賴，勝賴繼承了被武田信玄攻滅的諏訪家，成為了諏訪勝賴。

諏訪家是歷代侍奉諏訪大社的神官家族，而諏訪大社供奉的則是建御名方【八坂神奈子】和洩矢神【洩矢諏訪子】。而八坂神奈子是日本的風神，也是神代時期的朝敵。

勝賴作為諏訪大祝，從心中有某種目的的八坂神奈子處學得很多法術，也是很正常的。

……最後，需要注意的是，神奈子為什麼要幫助武田家上洛！？這個伏筆後來似乎得到了回應，是要打倒神代一來建立的王朝，不過這是為什麼呢？本作沒有解釋。這個伏筆，也許會在續作得到解釋吧！」

圖 9：勝賴初登場。身為當代諏訪大祝，應當是東風谷早苗的先祖，於是使用和早苗相同的台詞和招術名，也就是很合理的了。大家要留意每張截圖上方的標題和右上方的地點，作者在這裡下的工夫也很細膩，往往能起到畫龍點睛的作用。

當勝賴第一次在諏訪大社登場時，背景音樂赫然是滿滿史詩氣息的改編版〈信仰是為了虛幻之人〉，隨後神奈子在他面前顯靈；身為東方同好，不用說，我是相當驚喜的。這裡寫了出來，想來會破壞許多初見的樂趣；不想被劇透的朋友，讀到這裡可以先去抓遊戲來玩。

隨著劇情進展，武田軍到了強弩之末，準備作最後一搏的勝賴向神奈子辭行，在這一段對話中，他們補敘了家族和神氏的由來——

圖 10：孤注一擲的神奈子與武田勝賴。ＺＵＮ原曲的曲名，在此用為標題，分外點題。

武田家出自源氏，神奈子則是一千多年前敗於現在的王家（大和朝廷），到了戰國時代，這之中的歷史恩怨，也就給他們的的爭戰更添了一層執念：神奈子投注了神力在武田信虎、信玄、勝賴三代家督身上，期望藉由武田家的軍勢，實現對王朝的反攻。

圖 11：在本作中自稱「被房客霸佔了一千多年的房東」的諏訪子。

然而，同為神話時代與歷史上的落敗者，諏訪子只是旁觀著這一切，並且勸神奈子打消念頭：「有空不如來陪我玩……反正你們都是一家人」。熟悉東方的讀者，或者有看過本刊第一期宮酒姬〈生生不息的蛙蛇，重建信仰的奇蹟〉的朋友，應該就會發覺到，這個執著的神奈子，和這個無所謂的諏訪子，不但合乎東方一設，也很恰當地對應了真實的歷史與傳說：

神奈子的原型，建御名方神和八坂刀売命，身為「具有土著信仰一面的中央神明」，在日本神系中被劃在「國津神系」，與天照大神的「天津神系」相對；建御名方神的父親，是原先統治著葦原中國（即凡間）的大國主，他們被天孫逼迫著讓出國土，所以，現世的日本王家，神武天皇的子孫，在本作中就是神奈子的舊仇，而他們其實也是一家人。這便解釋了神奈子為什麼想要藉由支持武田氏來向王朝反攻，而諏訪子一點興趣也沒有——都是外來政權的大頭在爭意氣，和她原住民何干。

非但如此，在遊戲序章，依《曹操傳》原作和 MOD 的慣例，會有一個仙人出場教你操作方法，如果你已經通過關、集全寶物圖鑒，還可以發獎品或全部寶物給你；在本作中，這個仙人是

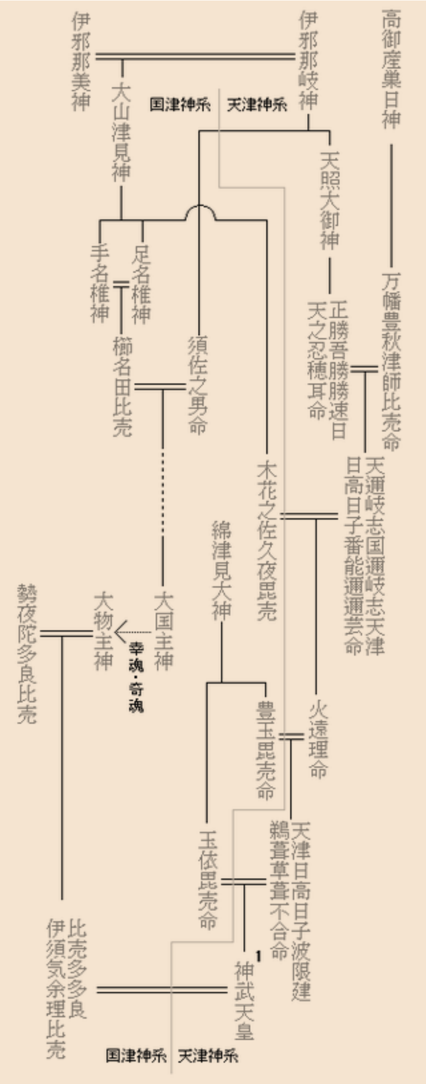


圖 12：大和神系系譜

（引自維基百科）

未出示名號的大國主，只暗示他是神奈子的父親[3]。

於是你會發現，作者不但引用了東方角色，更將「零設」或者所謂的「原捏」與之雜揉在一起，一方面增加了本作的真實感與感染力，另一方面，這也極能給其他二次創作，或者我們一般同好啟發——是啊，大家有沒有想過，在神靈與妖怪還很活躍的戰國時代，神奈子與諏訪子在幹什麼呢？跟那時候的風祝、大名以及一般老百姓，可能發生過什麼故事呢？

圖 13：長篠之戰，如果玩家選擇了困難路線，勝賴就會說出這一句早苗的招牌台詞而使出奇招。有趣的是，在亂世，這真的是至理名言。

[3] 其台詞：「希望以後你的兒子碰上我的女兒的時候，對她溫柔一點」，後來信長之子信忠打敗武田勝賴，兵臨諏訪大社的時候，便有保留或燒燬神社的選項。

寫到這裡，大家再想想，東方角色裡面，還有哪些是活過戰國時代，可以有些戲份的？提示：富士山——

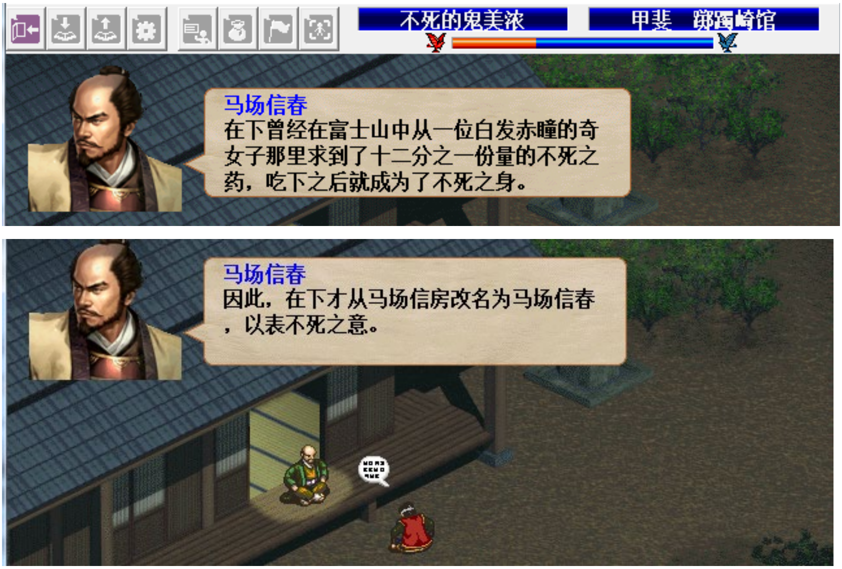


圖 14：「信春哥，得永生」，此句原是網友調侃 2005 年《超級女聲》冠軍歌手李宇春的流行語，誰料得到這個「春哥教」居然聯繫上了有「爺們紅」之稱的藤原妹紅，益了本作的馬場信春，而且史實上他還真的在五十餘年的征戰中，沒有一處傷痕，被稱為「不死的鬼美濃」？唯一與史實的出入是，他原是在 1546 年由信春改名信房。常言道「無巧不成書」，而如果事情就是這麼巧，那我們同人作者也自然沒有不玩一把的道理。

是的，就是藤原妹紅。於是在長篠之戰中，馬場信春既能每回合回血、原地滿狀態復活，還能二次行動；只有在最後衝鋒時，才能由德川

軍的本多忠勝將他的肝臟掏出來吃掉，此後蓬萊之藥便轉移到忠勝身上。然而妹紅也一直沒有現身，估計也不屑參與這些後生晚輩的爭產爛戲（他們真的幾乎全部都是親戚），直到幻想劇情藍線的德川軍敗亡，妹紅才會現身，「收回」本多忠勝的蓬萊之藥。

圖 15：妹紅現身解釋，是因為無聊才將不死藥贈人。對照年表，妹紅之父藤原不比等的生卒年為 659-720 年，而遊戲進行到當時約是 1586 年，妹紅正好大約九百歲，這些細節都是準的。講完這些，作者便讓妹紅以一招「正直者之死」完納了本多平八郎忠勝的劫數。

除了東方以外，取自其他作品的角色，設定也不馬虎。例如真田昌幸之女「真田初音」，其形象就是那位問世於 2007 年的著名雙馬尾虛擬歌姬初音未來，其出場配樂也是那首名曲〈千本櫻〉。加入織田家後，在戰場、外交與玩弄森蘭丸等方面都有精彩表現；當你以為這也就是另

一個作者高興而加進來的角色時，她卻又在幾關後，經過家鄉上田的劇情中，講述了真田氏的來歷、「初音」這個名字的典故，及其和「上田千本櫻」這個著名景觀的關聯，你就再次受到了兩方面「竟然如此」的衝擊——初音未來和〈千本櫻〉居然還可能有如此的典故，而這就是為什麼本作設定初音出身自上田真田氏、而不是別家！

又，百度貼吧「我想填小坑」（以下簡稱坑君）在〈匯集，評價那些微妙的細節〉（以下簡稱〈細節〉）一帖[4]中指出，這位初音原是 NHK 2009 年大河劇《天地人》的虛構角色，此初音和彼初音有沒有關係呢？可以有，這就是二次創作的魅力。

其實，如果倒過來，從作者的角度來推，即使他沒看過《天地人》，這種設定也可以很順理成章：劇情要打武田家——武田家當時有個附庸是真田家——真田家作戰勇猛，也懂得見風轉舵——真田家根據地在上田，上田有名勝「千本櫻」，和初音未來的名曲同名——那就寫一個「真田初音」出來，加入我方，也為幻想線裡真田家的降服劇情作鋪墊吧？看過《天地人》的話，這就更好編了。

說到真田，真田家有個著名武將叫真田幸村，他其實是一個傳說人物，其原型信繁並沒有傳說中的那樣忠勇無雙，本作能不能把他加進來呢？能：就讓武田勝賴的諏訪神氏秘術，再多加一門「召喚從者」——

Type-Moon 社著名的遊戲與動漫系列《Fate》中，歷史、神話與傳

4 http://tieba.baidu.com/p/3832018570。

說中的名人會成為「英靈」，存在於超越時空的英靈殿，而或在「聖杯戰爭」中被召喚到現世，成為召喚主(master)的從者(servant)。於是，不被常識所束縛的勝賴，就以真田信繁為媒介，召喚出了未來傳說裡的真田幸村來助戰。

圖 16：長篠之戰，尚未暴露真名的從者真田幸村，對上尚未透露自己姓真田的初音。〈細節〉又指出：這場單挑中，他們所用的招式名稱來自《戰國無雙》的真田幸村，根據考據，此君在長篠之戰時只有六歲，卻常在《戰國無雙》等遊戲的當時戰役活躍，頗被行家詬病；但在本作中，用「英靈召喚」這個概念來處裡，就「極為合適」了。

及至勝賴敗亡以後，按照《Fate》設定，失去靈力供給的從者，若不趕緊尋找新主人就會消失，於是幸村就找上了他的原型信繁。及至幻想線劇情後段，信繁有所成長，找到戰鬥意義以後，從者幸村亦向他坦白了「真田幸村」這個傳說的由來，然後將全部力量授予信繁而消失，

於是本人與幻影合體，信繁從此改名幸村，成為另一個可以開無雙掃場的神級友軍武將。

言歸東方，東方 project 的招牌之一是巫女，然而彼時幻想鄉可能才剛剛建立，也還沒有博麗巫女[5]，幻想鄉跟本作的現世戰國舞台也不大好扯上關係，怎麼辦呢？作者的辦法是：再從《戰國蘭斯》借巫女玉籤風華和名取來出任信長的親衛隊，取代史實上沒那麼出名的原型，而她們打出致命一擊時的台詞是「夢想封印」和「夢想天生」。

如此借用靈夢的符卡名，除了簡單的同為巫女以外，還有什麼關聯可講呢？

有：玉籤風華沿襲《戰國蘭斯》喪失記憶的設定，名取則有尋回神器、重振王綱及重建巫女機關的夙願，所以前者配「封印」，後者配「轉生」（日語「轉」與「天」同音）。

此外，這兩位在劇情中也有反制敵方術法，以及破解古代神秘的任務，這似乎也和博麗巫女「能破一切法」的屬性扯得上關係，不過，這設定上的牽連並不是我們應該重視的。同人創作本不應刻意將這個等同

[5] 根據《幻想鄉緣起》，八雲紫約在「至少五百年前」，「為了恢復受到人口增加的影響而逐漸陷入劣勢的妖怪勢力」而提出「妖怪擴張計畫」，開始建構遁入幻想的機制。從今天推算回去，其時恰好就是 15-16 世紀，戰國時代。考慮到《幻想鄉緣起》是所見有限的稗田阿求的作品，並不等於官定一設，所以實情也可能是：人類變得太可怕了，人類對人類的恐懼，在戰國時代，蓋過了對妖怪的恐懼，所以妖怪衰弱了。相對的，神佛的信仰會變得特別強。這樣一層設想，又可以生出多少作品呢？

那個，重要的，還是設定與劇情的配合。

圖 17：為反制武田勝賴的術法，名取指點信長前往石上神宮，拜請布都御魂大神前來助戰，一通神官祝詞過後，布都得知敵人在諏訪，便顯化為「布都御魂劍」給玩者用了。此劍是真有其劍，至今尚存的，但不知《東方神靈廟》裡的物部布都和這零設又有什麼關係？歡迎有心人前往考證，本刊隨時歡迎來稿。

再回到上杉與武田這對宿敵。第一次玩的時候，我看到寅丸星做謙信的後台，神奈子做信玄與勝賴的後台，而星在本作中執行的是聖德太子的遺願，一時以為，敢情作者是想把上杉與武田之爭，寫成豐聰耳與神奈子的代理人戰爭，這種其實說到頭都還是一家子（真的是一家，這些人和神全都是親戚）的黑幕對黑幕的老套，然後再讓玩者扮演的信長來個黃雀在後，把他們通通端掉？再看下去，才發現不只是這樣。

人類的宿命是打破宿命

圖 18：本作以「松永久秀是毘沙門天的信徒，聽命於寅丸星」來解釋他最後一次在歷史上令人費解的反叛；而寅丸星在執行太子的託付時，也當然在設法解開聖白蓮的封印，但因為東方一設的「歷史之壁」，自然是還找不到頭緒的。所以雖然戰國時代佛教勢力甚大，但白蓮在本作中就沒能參戰啦。

劇情中段，黑幕就揭露了：一千年前，太子進入沉眠之前，預言了日本未來一千年的發展軌跡，但太子只看得到一千年，所以預留了一個

手段：千年後的戰國時代將有一位「聖人」出世，可以結束戰國，讓日本再穩個三百年。為了保證「聖人」不違反想定的軌跡，太子編寫了一套「聖人模式」，將植入這位聖人，使他成為算無遺策的完美神君，只要同時代的人都還用戰國的思維來行事，就沒有人可以逃出他的推算。唯一的微小可能，如果有大人物能超出戰國的思維，事態才可能逸脫預言。然而，太子認為，那樣也未必有什麼不好——因為願望是「以和為貴」，如果有人能做得比神君更好，那便也好。而那位神君，自然便是史實上最終結束了戰國時代的德川家康。

圖 19：史實上聖德太子生卒年是 572-621 年，以「後知一千年」而論，正好差不多是到戰國時代的結束而止。

如果你玩過原版《三國志曹操傳》，看到這裡，可能會想到藍線[6]裡，孔明被古代邪神附身，然後率領蜀軍、木人、土偶和幽靈武將和曹軍對抗，一下子把歷史劇變成神怪劇的超爛展開；不知本作是否借鑑了它，還是別的作品，然而，這其實是一種很古典的劇情設定：「宿命」與「突破宿命」的對抗。

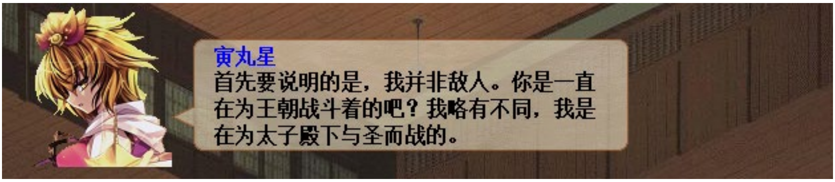
人會想要經由突破宿命來肯定自己的價值，所以古往今來的文藝作品，大多都在講各種人與各種命運的鬥爭（或順從、屈服、擺爛），其中偏向神話者，會把命運設定為是幾個神祇、主宰所給定的；偏向歷史與現實者，會把命運解釋作是各種人的理性、感性決定所交織而成的。在《宛如夢幻》的世界觀裡，歷史和神怪並存，而「前知一千年、後知一千年」的太子，兼具人與神的身份（雖然還未修練成仙，但有此異能也可算是神了），不同與以往故事裡那種「誰都不可能超出我的計算」的自信，太子打從作下預言、編好「聖人模式」起，就向寅丸星說明了預言被打破的可能。

後來，隨著劇情的分支，藍線後段，在提早了十幾年發生的關原之戰，由於毛利家當主輝元並未以戰國的思維行事，仍與織田站在一起，令玩者打敗德川家康後，寅丸星便現身向名取解釋太子千年前的設計，表示接受預言外的結果，將不再干涉人間事，也就完結了東方角色在本作中的戲份。

然而，作者在這裡，隱藏了一個伏筆，一個大家稍想一想就能問出

[6] 《曹操傳》劇情根據玩者的選擇，會有紅－霸者線、藍－王者線以及黃－中間路線三種分支，部份 mod 及本作也編寫了兩種以上的分支。

來，可以說是「主題」的問題：



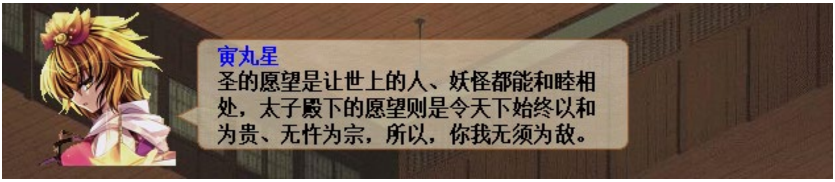


圖 20：「以和為貴，無忤為宗」，做得到嗎？

太子希望天下能「以和為貴，無忤為宗」，然而這日本一千年來還是神神鬼鬼、外戚藩鎮地鬧個不休；難得有幾年太平日子，也是上位者作威作福，然後腐敗，最後被「下克上」。當然，就算是神，也阻止不了人類的惡性，你就算能預見未來，只要國家仍然是這樣的體制，也就注定改不了這種發展趨勢。然而，太子似乎不想接受這種宿命，就像神奈子也不甘雌伏，本作的豐聰耳作了一套「神君模式」。

根據回想劇情，太子斷言，說這位神君統一日本以後，將可帶來三百年的和平發展與兼容並蓄，然後平順過渡到下個時代。然而，史實上的江戶幕府，明明到第三代就開始鎖國了；兩百多年後，從黑船事件、倒幕運動到明治維新，日本更經歷了血腥的內戰，轉型為近代國家後，社會剝削更加嚴重，而走上了軍國主義之路，直到被美國炸了兩顆原子

彈才歸零重生[7]。

即便遊戲的敘述可以稍微美化一些，但只要玩者仔細一想，就可以發現：太子的介入，也沒有得到好結果。完美的「神君模式」並不能傳給後代，而平庸的後代靠著「東照大神君」[8]的神話餘蔭來統治，只有腐敗得更快。

相對的，紅線與藍線劇情中最後的敵人，據守關東，負隅頑抗的北條家，既有五代人慘澹經營、精誠團結的史實，作者也將他們寫成抱有以「關東獨立王國」來延續戰國時代百家爭鳴之活力的宏願。雖然在正史和遊戲裡他們都敗了，但這些自力奮鬥、戒慎恐懼的精神，是不是比「神君模式」的外掛更為可喜呢？

當然，歷史上的北條，除了求生存以外，未必有那麼遠大的理想，作者是將比較現代的觀念放到了他們身上。除了北條家，劇情前段的本願寺顯如，也被作者置入了一些自由、平等、民主與國際化的理念，雜賀眾還提前三百多年唱起了〈昭和維新之歌〉。這些安排或許有些刻

[7] 《東方永夜抄》裡，上白澤慧音有一套符卡，從 E 級到 L 級分別叫【武烈的危機】、【將門的危機】、【義滿的危機】、【GHQ 的危機】，排的是日本史上四次國統中斷的危局，最後一個「GHQ」，就是二戰後麥克阿瑟在東京成立的盟軍總司令部(General Headquarter)的簡寫，中文簡稱「盟總」。ZUN 在符卡說明中寫道：「然後到了現在。／似乎有種已經無法挽救的崩潰之感。加油啊日本。」大約就是思想起戰後一段時間，日本人覺得自己再也抬不起頭的絕望氛圍。及至韓戰爆發，美國決定扶植日本，日本才時來運轉，並且在盟總給定的和平憲法下走到今天。

[8] 三代將軍德川家光大興土木，建了金碧輝煌的「日光東照宮」供奉家康，是日本有史以來最豪華的神社。

意，然而可見作者是用心在刻畫角色，想將他們寫成有在為戰國時代找出路的志士，而不只是只管爭權奪利或苟且偷生的庸人。

相對的，本作的主角織田信長，除了兩位巫女以外，並沒有超自然力量的加持（雖然後來收了一大堆掃場神器，不過劇情和戰鬥有時要分開來看），也沒有任何超越戰國時代的知識與理念，他就只是被形勢所逼，不得不爭霸，不得不殘酷的一個戰國大名。隨著劇情推進，我們可以看到，本性灑脫不羈的信長，一次次精準出擊、敏捷應變，勝了紮根固樁，敗了回頭再來，步步依據強權的現實主義邏輯，把超前時代的理想主義份子和那些有東方角色加持的傢伙都打敗了。

化約成一個式子，可謂：「現實主義＞理想主義＞被各種傳統侷限的舊派大名（包括神明）」。然而，傳統和理想主義治不好國，現實主義就行嗎？

紅線（霸者線）的結局，卻是織田信長與信奈繼續征討，勉強撐到七十歲死掉，日本最後還是被德川家康收割。藍線的結局，是推行「王政復古」，偃武修文，而有了三百年太平。其間最關鍵的差異，在毛利家：紅線是滅了毛利家，藍線則是使毛利家成了友軍。

毛利的家主輝元，在本作中，是戰國時代幾乎不可能出現的「仁者」，一個純粹的好人；他頭腦不靈光，文武皆不成，只有樸素的道德感，重情重義，願意相信人，因而得到毛利全族「百萬一心」的擁戴。藍線結局也講到，輝元是信長在天下靜謐後最為器重的同事，進一步甚至可說人心有他乃得安。雖然聽起來也像日式輕小說裡「愛與友情才能

達到好結局」的俗套，然而俗套之所以為俗套，也是因為它是我們共同的嚮往。被政治所戕害的性靈，如果不去找上帝尋求救贖，就只有喚回人性，達成某種和解。

在這兩種好結局之外，還有一種真結局，就是繼續沉浮在人世間永無止盡的鬥爭之中，事情或有起色，但沒有本質的改變。我們的正史和現實世界就是這樣的，這不太美好，所以，追尋理想或返樸歸真的歷程，其生命的色彩、勁力的表現，相形之下，便會顯得如斯美好動人；也因此，我們作文學，總會想要突出這樣的努力；我們看小說動漫玩遊戲，也總會被這樣的情境所吸引。

但如果你讀了些歷史，你又會發現，理想主義也好，樸素的人情義理也好，它儘管是人性與文明的光彩所在，在實際上卻往往是誤事的、一廂情願的。自古至今多少人想要打破宿命，結果卻是把群體的宿命釘得更深──在本作，太子給德川家康準備了「神君模式」這個外掛；在正史，江戶幕府自己把家康捧成神君，作成了固有外掛，結果，日本變成了什麼樣的國家呢？前面已經提過了。在東亞其他國家以至全世界，也到處都是把上帝或祖宗家法作成固有外掛來維穩，然後逸豫亡身的。

故此，我們可以說：**外掛開愈大，就愈與真實的人民脫節**。政治是這個道理，文藝也是這個道理。我們現在可以看到很多「起點流」的玄幻小說或穿越歷史小說，靠著大開外掛來稱王稱霸、消滅問題（聽說日本近年也開始流行這種爽書），爽是爽了，可是應對困難的掙扎、可讓普通人借鑒的處理問題的智慧，就沒有了。而那些會被公認為經典或者精緻藝術(fine arts)的作品，是要有著這些，讓讀者覺得自己受到啟發，

從而有所進益，才會得到超越娛樂之評價的。

在此，《宛如夢幻》的處理，可以說相當細心：神明和妖怪雖存在，且能干涉人世，但是力量相當有限，而且比人類更加無法突破宿命。在戰場上，所有的單位，包括騎兵炮兵，都還是人類為主，沒有原版《曹操傳》的什麼木人土偶；遊戲中唯一有參戰的非人武將，是從者真田幸村，其他也頂多是有點異能的凡人。而這，也就可以講到另一個本作所蘊含的史識：**神威的褪色**。

火槍、大炮、全球化與神威之墮

圖 21：長篠之戰的武田勝頼，擁有各種神裝、個人天賦和事件加持，然而也只是稍微棘手一點。

遊戲中期最重要的一關，公元 1575 年的長篠之戰，前文已多次提

到；正史上，進入熱兵器時代的織田軍以柵欄配合鐵炮三段擊，擊潰了還在冷兵器時代的武田騎馬隊，斷絕了武田家的武運，也被後人認為是日本軍事史的一大分期點。在《宛如夢幻》裡，此戰前後的鋪陳特別詳細；戰場上，作者也以事件特效，表現了這兩種軍隊的差異：武田勝賴會使用諏訪秘術（名稱同東風谷早苗的符卡），給我軍加上各種不良狀態；相對的，織田軍每回合會發動鐵砲齊射，使衝到柵欄前的敵軍直接損血 100 點（簡單）或 50 點（困難）。在遊戲系統的限制下，作者直觀地體現了科技與魔法的差別。代表神秘的武田軍敗了，這象徵什麼呢？

不用多猜。在之前的劇情，本願寺顯如已經敘述過：他在堺港與歐洲傳教士交談，才得知大地上還有那麼多國家，以及自由貿易的力量；相比之下，八島之地的日本，這麼多年自己打來打去，打得民不聊生，這都在幹什麼？在此，作者埋下了伏筆——日本已經有了睜開眼睛看世界的大人物，思考格局開始超出本國，而來自異國的人物也相繼進入日本，那麼，既有的預言、體制、神佛，大概也就不會再那麼穩定了。

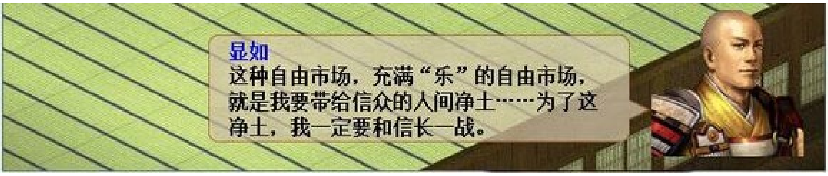


圖 22：顯如厭惡信長對寺社和商人課金，於是決定反抗，並且從歐洲尋得了理論基礎，讓這武裝抗稅得以有其正當性。然而，貼吧板友 3_141592653589 點評：「我一直覺得宛如裡顯如老空喊自由市場，卻不好好種田，發展生產力，只會發動人民群眾搞破壞，這夢想根本是空中樓閣——難怪打不過信長。」看來顯如沒有學到家。不過，彼時歐洲也還沒有夠好的經濟學，現代經濟學鼻祖亞當斯密是十八世紀才誕生。

如果這還不夠明顯，後面還有更突兀的：三方原之戰後不久，身體一直不太好的武田信玄病倒了，雖然經過七十九歲老父的精神喊話勉力支起病體，但還是奄奄一息。這時，神奈子現身了——

圖 23：然而這個外掛並不怎麼給力。

神奈子顯靈給信玄續了命，然而，緊接著，下一段劇情，信玄被德川家康設計，誘入林中，亂槍打癱了。然後勝賴用盡秘術，仍然救不活；一世梟雄的武田信玄，就這樣在峰迴路轉、柳暗花明，彷彿回到二三十歲，即將迎來人生又一高峰的時候，窩囊地掛掉了。

圖 24：本多忠勝在本作中也是一個很鬼的武將：他自身武藝高強，但更喜在對手不注意或者全神貫注於他的時候，呼叫鐵砲齊射。只有在搶蓬萊之藥時，是自己用槍把信春哥的肝挑出來。所以，雖然他最後是被「正直者之死」處決的，但仔細想來，他或許從很早開始就不正直了。

外掛失敗之二，長篠之戰，我方也有布都御魂劍，但它也就只是一把稍強的武器；外掛失敗之三，信貴山城之戰，寅丸星陪伴末路的松永久秀，作法欲害織田軍總大將信忠，被名取破法，直至法力耗盡，整場

戰役沒有成功發動過什麼特效；久秀在第十回合會點燃火藥自爆，當然你可以在之前就擊倒他。外掛失敗之四，霸者線，本能寺事變後，如果觸發秀吉的「中國大折返」，毛利家會出現一個在嚴島神社用靈力療養了幾十年的兒童臉凍齡長輩，「天下第一好漢」毛利幸松丸，此君在先前的劇情中就不斷強調自己武勇天下無雙，只要療養完成即可出關……終於，他出關了，武力的確爆強，但是策略抗性差，戰場上秀吉兄弟一回合就可以把他打退；戰後劇情，秀吉使計將追擊的幸松丸誘入城中，然後鐵砲齊射，這個泡了幾十年溫泉才復活的英雄，就這樣馬上又送了。

這幾場外掛的失敗，全都與火藥有關；不知作者是有意還是無意如此安排，但很顯然，在本作中，地理大發現／大航海時代／全球化[9]與熱兵器時代的開始，不只降低了傳統武藝的影響力，也讓神明和妖怪的威能，開始罩不住了。

想想，這是不是也給守矢雙神四百多年後的遁入幻想，補了一個伏筆？我們都知道，《東方 Project》與幻想鄉的由來，是因為現代文明洗掉了老遊戲和傳統文化；神主創造了一個讓懷舊人士和神明、妖怪可以繼續愉快玩耍的保育中心；一些具有歷史情懷的同人誌，將守矢雙神千多年前的各自來歷、諏訪大戰時期的結緣始末編了出來[10]；現在，我們這款《宛如夢幻》，補的是她們在上古到現在之間，從中世到近世的一個劇變年代的歷程。

[9] 2008 年，北京大學中文系戴錦華老師，在「文化研究的理論與實踐」課堂上曾說：全球化的進程，是從十六世紀就開始了。

[10] 參見 K.N.：《風哭了》（かぜなきし），Iyokan Stories，2010 年 12 月。

應的則是《東方地靈殿》中，神奈子將核融合之力賦予靈烏路空的劇情。

圖 25：藍線結局，神奈子既已放棄再介入人世，諏訪子問她還有沒有想做的事，神奈子答尋找故人。依這裡的敘述，所指的當是八咫烏，對應的則是《東方地靈殿》中，神奈子將核融合之力賦予靈烏路空的劇情。

科學技術抬頭，神秘力量消退——日本戰國時代一個關鍵詞是「下克上」，在西方，科學與航海的興起，正是各種「下克上」的結果：文藝復興以對抗教廷的神權，尋找新航線以突破鄂圖曼土耳其的壟斷。而在日本，神權與君權早被架空，無論是上古的神明還是萬世一系的天皇，都不得不仰賴實權者以存續香火；實權者時時又有被「下克上」的可能，你要想不被克，就只有想辦法把自己挪到一個超然的地位，或者是虛君，或者是全民的神祇、傳統文化的載體，可以和任何現任的統治者配合[11]。

這便是日本神道自中世以迄於今的發展：仍能保有一定的地位，但不會再是政治的主角了。當然，逢到亂世，不死心的神祇與神氏，如本作的神奈子，是可以再搏一把的；但若失敗，就可能連大本營諏訪大社也被燒燬。即便成功，也不見得能有多好的後續，如豐聰耳「預錄」的神君德川家康開啟江戶幕府，說要繼續與西方交流，結果在正史上到第三代就鎖國、殺基督徒，神道繼續與專制之業攪在一起，越來越背離那所謂的「**以和為貴，無忤為宗**」。本作尚未講到這麼遠、這麼透，只有隱約暗示；如果有續作的話，不知作者會不會在這方面繼續深挖下去？

不論如何，能在神技滿天飛、神裝滿地走、人人皆可為神將的電腦遊戲裡表現這等史識，並且謹慎控制神怪角色的強度，已是非常難得的了。中國戲曲界有一句古話：「戲不夠，神仙湊」，意思是碰到凡人解決

---

[11] 參見津田左右吉著，鄧紅譯，《日本的神道》，北京：商務印書館，2011 年 4 月。此書是 1930-40 年代揭破皇國史觀下淪為宣傳工具的神道思想的力作，對神道思想的由來及歷朝歷代的政治扭曲，有詳細的辯析。我於 2015 年 7 月在台大圖書館略讀了本書，也是因為入了東方，辦了本刊，才去找這些書來看。

不了的局面時，只好寫一個神仙出來救場；古希臘戲劇理論也有「機器神」(Deus ex machine)，用現在的遊戲術語講，就是開掛解決。這是會被內行觀眾鄙夷的。但如果你的戲本身已經很夠，神仙的戲份與強度，自然就不必開太大，而這也才能讓你的劇情更具有真實感。

現代動漫與玄幻、修真小說裡常有「力量設定崩壞」的弊病：把主角和各路牛鬼蛇神的強度設得太高，個個都有毀天滅地之能，雖然發威的時候很可以爽一下，但是爽完以後，劇情就不免愈來愈扯，結局也就可能真的要來個宇宙毀滅、重新開機[12]。

網上也有一些東方同人小說，把幻想鄉眾強者的威能設得天高，只因為各種限制或者自律，不去全力施為——而主角就是可以打破限制或幫她們打破限制的。但如果限制沒了，威能全開了，這書大概也就不能再好好編下去，只能寫成惡搞爽書了。為什麼呢？因為脫離「凡人能夠共鳴的困難與奮鬥」太遠了。

所以，合理設定神明與妖怪強度的作品，就特別值得我們多加參考。《宛如夢幻》裡，妖怪與異能者，頂多是百人敵的強度，強如英靈真田幸村，也是要與凡軀肉體的信繁合體以後才開得無雙；法術的功能，也多是改變天氣或者加狀態（而地水火風四系有直擊能力的叫「策略」)，不是直接的物理傷害。這樣的分寸，就劇情張力的保持來說，是相當關鍵的。

[12] 例如黃玉郎《龍虎五世 III》。

英雄與反英雄並行的現實魔幻歷史劇 [13]

古代人崇拜英雄、聖王與神明，如今網路時代、民主時代，崇尚的是使英雄回歸凡人、揭開聖王的瘡疤、把神明打下神壇，乃至從根本上顛覆英雄主義的思想；《宛如夢幻》則兩者都寫。

本作既有忠勇純直的武將如森可成，有七難八苦的悲劇英雄山中鹿之介幸盛，也有各種偽君子、真小人；有為了戰鬥和名譽而生存的癡人、狂人如富田長繁，有扛著家名、責任與榮耀的傳統武士，有極盡一切手段往上爬的明智光秀、羽柴秀吉，有以愛為原動力的戰士、謀士，更多的是只是為了生存而戰鬥，逐漸找到意義，或者想停但是停不下來的凡人，包括信長與信奈。

依靠正史、野史和腦補，作者把各色人等的性格都盡量刻畫到豐滿合理，即便中二如伊達政宗，也有他中二的原因；就在這些細膩的描寫中，作者也傳達了他對英雄這個概念，以及戰國時代的理解。

要說反英雄，第一是從人物設定上來看。〈細節〉一文指出：「**《如夢》裡很有意思的設定，整天喊著正義口號的不是坑爹貨就是精神病。**」坑爹貨的表表者，就屬梟雄上杉謙信了：

[13] 導演姜文在某次訪談中說：「拉丁美洲有魔幻寫實，中國是現實魔幻，我們的現實很魔幻。」出處應是 2007-10 年間的某期《南方週末》。

圖 26：幼謙信好評！

作者特意安排了一段回憶劇情，講柿崎景家如何忠心盡力地保護虎千代、教導虎千代，孰知日後得到昆沙門天加護的謙信，成了一個滿口「破邪顯正」，實則目空一切、剛愎自用、疑心超重、不念舊情、只管愉悅、還搞親姊姊的不折不扣的暴君，還真的把如同父親一般的景家給坑了[14]？

從這段回憶的對比，和作者選的這如此純潔充滿愛意的頭像，我感到了作者滿滿的惡趣，真是令人酸爽。又，玩家可以選擇謙信是真正依循義理而行的軍神，或者是一個不擇手段的梟雄，兩者的演出會有不少差異，值得細細品味。——不過，如果走正義使者路線，就沒有和綾姊

[14] 本作中的景家之死，是被初音的離間計所陷害的。但謙信也必須要是這種典型的狂人，有這種性格弱點，初音才能得逞。

的百合劇情了，所以你會怎麼選呢？

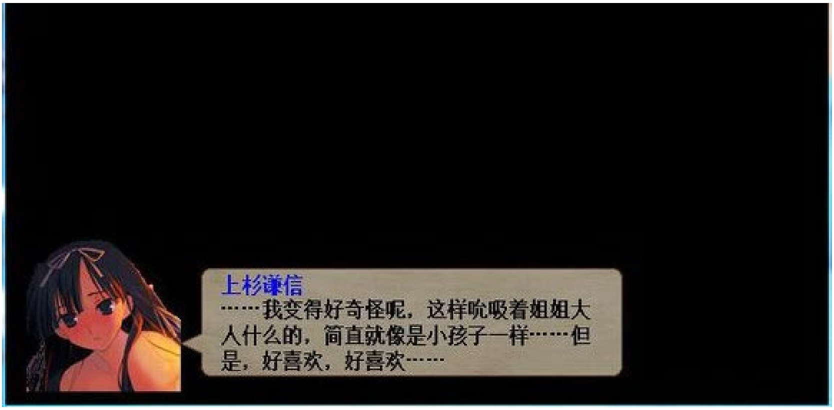


圖 27：不解釋。無圖差評！

圖 28：手取川之戰，謙信魅力全開。此戰謙信也會使用寅丸星的符卡【焦土曼荼羅】。

最后的军神荣耀
春日山城 毗沙门堂
上杉谦信
彼等于吾而言，不过是棋子，连微尘都不如。
寅丸星
然而他们还是在为了你悲叹……因为他们在你身上看到了神性，能令凡人本能追随的神性。
寅丸星
……虎千代，这追随汝心中大义的一生，有所遗憾吗？
上杉谦信
了无遗憾，因吾始终随心而行。
圖 29：謙信的退場。

隨著劇情進展，大家不須太細心也就可以看出，這個口口聲聲大義、教誨、救贖什麼的謙信，其實就是一個自把自為、自以為是的獨裁者。但她又有一種獨特的魅力——不像一般大名那樣在乎權力，她只在乎自己的愉悅，而也就是這種愉悅，形成了一種既恐怖又迷人的神威，令她在世時，權力得以集於一身。這可不是光貼一個高人氣少女頭像就能塑造出的形象。

其後，和織田軍僅在手取川有過一場交鋒的謙信，於四十九歲中風倒斃廁所，一點也不少女地死了。死後，寅丸星陪伴謙信的靈魂，望著靈堂上為謙信悲嘆的族人與家臣，點出了本作中極度狂放自恣的「女瘋子」謙信魅力之所在——「**他們在你身上看到了神性，能令凡人本能追隨的神性。**」這大概也就是作者對日本民族性的一種理解。也或許，這種人性不獨日本人有；世界史上，亞歷山大也是這樣的領袖。而這「隨心而行」的神性，最後引致了上杉家的分崩離析，就像亞歷山大死後，其帝國急速裂解，這便是沒再在劇情中多費筆墨點出來的批判。

好像講太多謙信姐了？其他人就少講一點吧：精神病，妄想症的有獨眼龍伊達政宗，作者把「邪王真眼」和一大堆動漫作品裡的中二想像都放到他身上，當你認為他就只是一個滿口空話的小屁孩的時候，旁人又給了解釋：因為小時候出了天花，右眼失明，容貌變得醜陋，不被母親喜愛，所以他才編造了一大堆幻想來保護自己。這樣，這個人物的性格，一下子就合理了。至於藍線最後他率領伊達家負隅頑抗，叫說西班牙國王會派十萬援軍過來打爆織田軍，結果什麼都沒有，也很合理。

被植入「神君模式」的德川家康，也可以說是一種精神病患，稱為

「神君綜合症」，這不是作者亂編，而是有根據的：〈細節〉又指出，作者寫自鳴正義、全知全能的家康，寫盲目崇拜的德川家臣，是取材自江戶時代御用文人的各種吹捧，例如把後人總結的各種形勢分析放到事前的神君家康口中，甚至還讓他預言三百年後會是電力的時代，家臣再湊一句「主公料事如神，我等所不及也」。想想，如果這樣的集團取得了天下，傳到二三代後，會變什麼德性？大概就是許多家族企業和世襲政權都出現過的那種德性。由此，我們不但可以看到作者如何在人物設定上合情合理地反英雄，也可以看到被英雄思想洗腦的人，會有怎樣的表現。

反英雄，或者說「反高潮」，第二方面，就是從境遇上來講了。如武田信玄在續命回春以後馬上被家康派人狙掉，這種毫不體面的死法，如果是動漫劇情，八成要被觀眾破口大罵；然而這是歷史，歷史經常就是這麼窩囊。例如漢朝的飛將軍李廣，和匈奴決戰時，他帶部隊迷路了，沒趕上戰鬥，戰後因不願受軍法審判而自殺，死得很不英雄。然而，2005 年電視劇《漢武大帝》把他改成了沒出意外，在決戰中光榮戰死；我不知道這是為了迎合觀眾口味還是編導的美學期望，然而就我一個讀過歷史系的口味來說，還是反英雄、不英雄的史實比較耐咀嚼。

動漫宅大概也不會接受軍神上杉姐中風倒斃廁所這種結局，然而歷史上死在廁所裡的君王並不只有一個謙信；本作讓她始終保持少女形象，而不是四十九歲的老百合[15]，死後還顯靈來一段辭世句：「**四十九年一睡夢，一期榮華一杯酒**」，已經很美化，夠意思了。

---

[15] 2015 年 5 月，台灣《民歌 40》演場會上，包美聖演唱〈小茉莉〉時說：現在我們是五十九歲的老茉莉了，但是內心總是還有那個十九歲的小茉莉的。

作者編排「英雄」的下場，隱隱有一個原則：**真正忠誠、利他，持守道德的人，死得比較體面；只是為了虛榮或某種偏執而戰鬥的，就比較會死得莫名其妙**。前者的表率是森可成，其武力初始值只有 85，在我軍敵軍一堆怪物中實在算低，然而其堪稱武士模範的忠勇，為他和他的後代在歷史與劇情中都掙得了很高的待遇。敵軍之中，也有不少忠直之士，雖然不一定會得到很多描寫，但作者都盡量給予了敬重，而不只是讓他們成為送頭的配角。

執著於英雄思想的，則有富田長繁為代表。此君出身朝倉家，地位不高，聽過「戰神」朝倉宗滴幾堂課，眼看著嫡系傳人的不長進，滿腦都是證明自己才是宗滴真正傳人的下克上思想，後來加入織田，馬上開得無雙，把朝倉家嫡系都打得屁滾尿流，得到信長委以重任。孰料正當他登上人生高峰，完全證明了自己時，卻被己方武將不明不白地從背後開槍暗算而死，得年二十四歲。在史實線，他真就這麼死了，幻想線才會在八年後歸來，領略到宗滴教誨中「真正的武士即便做狗也要活下去」這等並不絢爛的生存邏輯，然後根據玩者的選擇而有不同發展。

也有既是死忠，也是瘋魔的，如戰國第一悲劇英雄山中幸盛，你很難說清楚他是愚忠，還是偏執地把「復興尼子家」當成唯一的精神寄託。身處戰國時代，我們不必再問「人可不可以為了自己的信念傷害他人」，因為這是常態。作者也安排了許多真小人，把「為了信念」和「為了利益」等量齊觀，破解他的大義。山中幸盛最後被毛利家擒住，安國寺惠瓊向輝元道出了幸盛是殺害了輝元之父隆元的人，隆元又是惠瓊的殺父仇人兼摯友（剛開始相交時並不知情，後來決定放下仇恨）。輝元也想放下仇恨，放了幸盛；而幸盛是不願放下執念的人，便在路上

被愛著輝元、願為他做盡骯髒事的吉川廣家幹掉了。這一齣愛恨情仇的糾纏大戲，並非劇情主線，卻也得到了作者詳細描寫，想來是歷史的魅力使然吧？而我看著這之中的發展，也不出那些老套，但仍多所觸動，這也就是真實故事的感染力。在這段故事裡，人情、權力與意識型態（忠義）的衝突在在可見，有時候這個壓倒那個了，有時候那個壓倒這個了，而這些人的這段故事演完以後，其他人又會繼續上演相同的故事，直到今天也是這樣的。

圖 30：天下第一惡人松永久秀，一語破除天下第一悲劇英雄的道德光環。

圖 31：另一位「下克上」的表率，倒戈多次的荒木村重，在跟隨織田軍征討叛徒時表現了他的「理解萬歲」。他完全接受「戰國之常」，服膺強權政治的邏輯，能平心看待所謂的背叛，不作義憤。然而，也因為他不對人付出真正的忠誠與信任，後來也就被明智光秀陷害、逼反，落到族滅卻自己一人獨活的結局。

圖 32：權力中毒者光秀。當代中國大陸的作家，不論專業或業餘，對這一類人物的刻劃，通常都能刻骨入微。

圖 33：織田一家在凱旋途中經過富士山，信長與老婆和妹妹（兼老婆）們討論起《竹取物語》，進而講到壽命論的問題；這一方面帶到了本作中未出場的輝夜和給了信春哥蓬萊藥的妹紅，一方面也刺激了年過六十的明智光秀，使他感到時不我待，為其發動本能寺之變作了鋪墊。如此引用東方梗，可謂相當精妙。

虛榮的代表人物，最突出的自然就是歷史上搞了件大事的明智光秀，以及下克上第一傳奇的秀吉了。作者對他們微時的奮鬥，往上爬時愈發猛烈的各種嫉妒，皆有精練的描寫。尤其當光秀看到秀吉走得比他順，爬得比他高，自己年紀又比他大時，便開始出陰招坑害同僚，之後又被《竹取物語》的傳說和自己日漸病弱的身體刺激時，其不顧一切決然造反的動機便完成了。

附帶一提：叛變後短暫坐上至尊寶座的光秀只坐了三天，史稱「三日天下」，2014 年 4 月，《彈幕天邪鬼》發行，其終盤主題曲叫〈永遠的三日天下〉，後來行大就在《宛如夢幻》的更新版本中將它用作了明智光秀的主題曲，也算是「物歸原主」。

戰國時代，是會逼著人愈發現實的時代：與其堂堂正正來一場實牙實齒的第Ｎ次川中島會戰，不如用最有效率的方式把對手抹消，暗算也好，國力碾壓也好。至於「武家的榮耀」這種東西，就跟節操一樣，還是丟掉的好。例如前面提到的武田勝賴，在長篠戰敗後仍想集結殘餘力量作最後一搏，但信長連這個機會也不給他，聰明人當然是要策反其附庸，把可以拔的通通拔掉，讓他最後只剩幾百人、幾十人能跟你拚命。最後力戰而亡的勝賴也算死得體面，然而也只是再次證明傳統武家的政治與軍事思想，是要被淘汰的了。

但是，也不能說「傳統」就是被遺棄的命，因為傳統節操所連繫的人情義理，仍然具有感動人心、促進自律與團結的能量，而這也是生存和爭霸所必需的。即便用功利的角度來說，它也是很好用的洗腦器具，能教臣民盲從。我曾在一篇分析浦澤直樹《怪物》的文章中寫道：「極權主義的國度，領導人腦筋要清楚，臣民則要愚忠」[16]，如果所有人都變成精於算計的理性動物，都不願做狗，時時想著做人，又想把別人虐成狗，那遊戲會很難玩；最好還是我幾個大頭做人，其他所有傢伙做不用想太多的忠狗。這也就是為什麼戰爭結束以後，勝者、敗者寫歷史，

[16] 胡又天：〈從道家思想看《沒有名字的怪物》——浦澤直樹與老子、韓非對權力結構的回應〉，《字花》2014 年 5 月號，頁 136-140。亦見 https://www.ptt.cc/bbs/MONSTER/M.1401346851.A.E42.html。

都仍要抓住一個大義名份來作褒貶或申辯，希望讀者讀了它，能受到影響，站在自己這一方，繼續維穩或抗爭吧？

做賊的喊捉賊，自己犯規而叫別人守規矩，自己無節操而天天講節操，甚且要用律令制度和歷史、神話把這結構固定下來——你或許會覺得這很荒謬，然而這是戰國之常；或許你會覺得這也很合理，因為我們現在也是這樣。那我們現在比日本戰國時代好多少呢？多少是比它好一些的，然而有限；不管哪個時候，都有聰明才智之士被權力與執念所腐蝕，都有真誠質樸的情感被體制與形勢所異化，形成無數悲劇與荒謬劇。綜合我們的理性與感性，大概可以得出這樣一個結論：荒謬即是合理，現實即是魔幻。喜愛〈敦盛〉舞的信長，有辭世句曰「人生五十年，宛如夢幻」，本作將之引為遊戲標題，也多方重現了他們的生態與感觸；好的歷史、好的戲劇，也就是如此了。

當重口味對上輕小說

「輕小說」[17]這個與 ACG 共構，乃至並稱「ACGN」的文類，從日本流行到海外，到我們中文世界，其被接受，在於這個「輕」字；其被詬病，也在這個「輕」字。這個輕，不是米蘭昆德拉講的什麼「生命中不可承受之輕」，而是直覺的、不用多想的、如字面意義的、可以饅饅來的輕：讀者愛看什麼，就寫給他們看；讀者不愛看的，就盡量不寫。

[17] 中文維基百科「輕小說」詞條：「Light Novel 這個名詞是日本發明的英文名詞（和製英語），來源說法有很多種，由 NIFTY SERVE(@NIFTY)的 SF・Fantasy 電子會議室裡參加的讀者們討論間造詞，取其『輕的小說』意思而來，是最有名的說法。依字面上來看，可以解釋為『可輕鬆閱讀的小說』。」

一般而言，這多少是違反「文以載道」、「藝術在使人看見」等原則的。即便說不應該被外在的標準限制，我們也能從它的屬性與定位得知，它內在就是自我設限的：避免令人不能饅饅來的描寫。這便是一種自我審查，容易和真善美的「真」起衝突，而且如果觀眾的口味愈來愈甜，看不得悲劇，看不得虐主，看不得稍稍過份的場面，那麼，它觸手所能及的範圍，也就不免愈來愈小；然後，當你再看到真實世界的事情，或者其他作品裡忠於真實的描寫，比較之下，就可以感覺到「輕」的侷限。

其實，自我審查，古已有之，「為尊者諱」、「為親者諱」就是。如果你故事的主角，在正史中，做過很不人道的事情，你要老實寫出來，還是輕描淡寫，還是略過不寫？寫的話，要不要為他辯護？

就拿織田信長來說吧。我小時候第一次認識這個歷史人物，是從《機器貓小叮噹》[18]漫畫來的。藤子不二雄把他畫成一個反派角色，讓大雄與小叮噹透過時光電視看到他用酷刑折磨猿飛佐助，這應該是信長在日本的傳統形象。歷史上，信長火燒比叡山，殺戮僧眾與人民，甚至自號「第六天魔王」和武田信玄及全天下的佛教徒打對台，既被詛咒為「佛敵」，又沒有活到最後成為書寫歷史的勝利者，其污點被放大宣傳，並不意外。

就我印象所及，有講到比叡山這一段的電視劇、漫畫、遊戲、小說，如果信長在裡面是反派，多半會按照傳統說法來寫；然而，最近有

[18] 台灣青文出版社翻版時代譯名。

一部穿越劇《信長的主廚》[19]，採信了一種翻案說法，說信長其實有放走比叡山的人民，只是對外宣傳說屠殺殆盡，來建立自己的威名與恐怖。這個說法是否正確可信，並不重要；重要的是為什麼作者想這樣寫——因為必須這樣編，才能不使帶著現代道德觀念的主角失去繼續留在信長身邊的理由，也才不致破壞讀者的代入感[20]。輕小說《織田信奈的野望》，則是安排男主角及時歸來，阻止了信奈如另一個時空的信長那樣燒了延曆寺、走上魔王之路。如此通過改變歷史，給大家愛的欣慰。

然而，我們這部《宛如夢幻・織田信長傳》，是這樣處理的：

[19] 西村滿原作，梶川卓郎漫畫，2011 年開始連載，2013 年出了同名電視劇。
[20] 金庸在《鹿鼎記》後記曾向讀者致歉，說韋小寶這個主角比較反英雄，不能滿足想要代入主角的讀者。他哪知道，二三十年後，許多讀者最喜代入的主角，就是韋小寶！

完全成為權慾薰心的野心家羽柴秀吉，只表示了能夠理解；再過一段時間，他就長成一個完全不會拘於小節的戰國人物了。

圖 34：「把人全部殺光」打了三個驚嘆號。尚未改名的猴子此時還沒有完全成為權慾薰心的野心家羽柴秀吉，只表示了能夠理解；再過一段時間，他就長成一個完全不會拘於小節的戰國人物了。

完全不避諱屠殺，不怕玩者不接受。

當然，作者也有給理由：比叡山參與信長包圍網，殺了信長極倚重的忠臣森可成。不過，他並沒有使用另一種大陸史論和小說常見的，很能將「滅佛」合理化的說法：宗教勢力自己佔地建軍搞政治，不好好修行，任何統治者都不能容忍，被滅也只是剛好[21]。相反的，作者還刻意美化了一下本願寺，不講他們在自己地盤上作威作福的史實，寫到顯如宣講扭曲版「他力本願說」[22]時也沒安排人吐槽，還把超前時代的自由平等的思想植入給顯如。這是什麼意思呢？他故意不多給主角正當性，還把很多敵軍寫成正派的、合乎現代民主價值觀的樣子。這是什麼意思呢？

承續前面的「現實主義＞理想主義＞傳統價值」，及〈細節〉一文的總結：「如夢裡很有意思的設定，整天喊著正義口號的不是坑爹貨就是精神病。」可以看到，本作不但嘲弄了「正義」的概念，還把各種政治的意識型態，也狠狠黑了一把。

---

[21] 附帶一提：我在台灣生長，上學時讀國編本歷史教科書，對「滅佛」與壓迫宗教團體等事，通常會以為是壞事；如果有接觸佛教團體善書，更會看到他們不只是批判，還用因果業報之說來詛咒。例外的有汪公紀《日本史話・近古篇》（台北：聯經，1985 年）直說「這批和尚不守清規，是無惡不作的酒肉淫僧」（頁 15）。大概因為作者不是日本人也不是佛教徒，不用為之迴護。及至上了大學以後，我讀到中共方面唯物史觀的論述，以及中國大陸的歷史小說，對滅佛與打壓宗教，卻幾乎是一面倒的肯定。這種觀念的衝擊，很值得記載下來。

[22] 「他力本願說」是淨土宗的招牌法門，本義是勸導根器較差的眾生，藉由依循阿彌陀佛的本願，逐漸精進而得到解脫；然而，本作裡顯如宣講的版本，是只要跟著本願寺走，叫你念佛就念佛，叫你打誰就打誰，便可得到解脫，無論你犯過多大罪業，都能被佛祖原諒。

一般的娛樂作品都習慣把主角洗白，以讓觀眾看得舒服；本作不但不洗白，有時還特別強調其黑。上面的比叡山燒討還不算最黑的，請看長島一揆[23]鎮壓戰：

23 「一揆」典出《孟子・離婁》:「先聖後聖，其揆一也」,「揆」的字義是「審度」和「道理」,「一揆」也就是同道、同志的意思。

圖 35：「如果真宗依靠的是人民，那麼就直接抹滅人民。」

沒有人跟你糾結，沒有人跟你廢話什麼人道主義；作風較正派的家臣，也都認同這是必要之惡。沒有別的選項讓你的信長作出比較不殘酷的決定，更沒有什麼大家都可以展開笑容、平安回家的輕小說結局。當然，也不是沒有報應，報應馬上來了：絕望的一揆眾發狂突入信長本陣，把勉力防衛的織田香幹掉了，信奈也重傷。這當然引致了更猛烈的怒火：

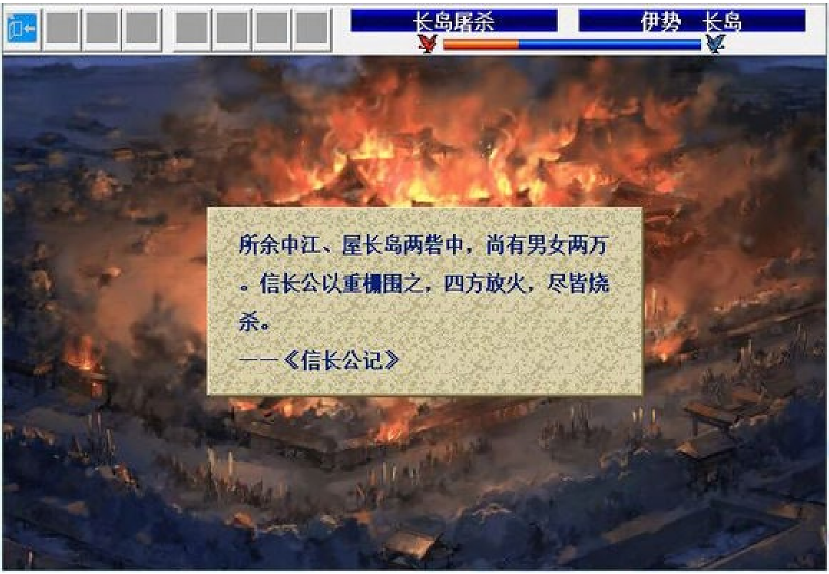


圖 36：引用史書記載，再添一把火。

然而，重口味的作者，也有顧慮到大家不能接受妹君死亡，或者他自己也無法接受，所以還是開了一道生門：如果此戰中織田香血量未曾少於 100，她就只是重傷沖到下游，然後被初音救起。史實就不會這麼理想了——〈細節〉一文引用《信長公記》指出，香在這裡的原型是信長的庶兄信廣，信奈在這裡的原型則是弟弟秀成，兩人一死一重傷，激得信長大為失態，而殘酷報復。

信長有兄弟姊妹，被燒殺的信眾也有兄弟姊妹，憑什麼你親人的命就比我親人的命貴重？答案很簡單：親疏遠近；人都是自私的；我拳頭大；我必須拳頭大；這是戰國之常。不想這樣？那就先讓我結束戰國，大家聽我的就沒事了；有人不聽，就還得繼續打。

作者在這裡呈現了信長的殺伐果斷，在別處也有展現信長對百姓的資助，皆有所本。一般的劇評家和歷史家會說，這些面相綜合起來，才是一個完整的人；而我更要說，這等不為傳主諱的如實呈現，可以校正我們對歷史人物以及一切人性的期望。

娛樂作品必須取悅人，史實不會特意取悅人；歷史與文藝作品，就要斟酌，何處應當取悅人，何處不必，又有何處，應當故意和人們的美好期望對著幹。如果你不願意想得那麼複雜，那也可以「隨心而行」——本作是獨立的同人作品，作者不用考慮市場的接受度，也不用顧忌政治正確（又不是寫本國和本朝的事情），只須跟著感覺走，這便更增加了本作的魅力。

或許，如此重口味地呈現信長的屠殺，在一定程度上是對日式劇作之「輕」的反動；然而，作者畢竟也受日本作品影響很深，還是有所不忍，因而把歷史上先後犧牲的幾個信長親族，都用信奈和香來取代，他們死亡的場面，就以信奈或香的重傷來代表。這重傷，也不降屬性、不落病根，一兩關以後，她們仍能活蹦亂跳、大殺四方。如果把這幾個人都按原樣寫出來，或者娘化然後賜死，那就可能有點虐了；如果換個超重口味的歐美風格如《冰與火之歌》那種的來寫，那更不知要虐到什麼程度了。

這樣輕重不等的處理，是好，還是不好呢？沒有標準答案。然而，透過這偶爾逼你跳出舒適圈的演出，它至少可以讓我們審視自己的口味，或者也能讓我們嘲弄一下那些又要寫戰爭、又要迴避殘虐的輕小說家。

基情、妹控、修羅場：這也是戰國之常！

圖 37：不解釋。無圖好評。

本作另一個重口味的地方，就是滿滿的基情與亂倫了。

在現代，同性戀描寫，或者被當作惡趣味（動漫常玩的梗）、小眾愛好（參見ＢＬ、ＧＬ、腐女、百合等關鍵詞），或者就是被歸在嚴肅文學、正統文學以及社會學的領域。然而，歷史上，在日本戰國時代，同性戀是**無須解釋、無須申辯的常態**。它還有一個專有名詞，稱為「眾道」。

當你覺得作者品味太惡劣、難以接受的時候，大家可以跟你說：那是史實。這就是歷史劇的樂趣。愛好此道的作者在此基礎上加強描寫，這樂子就更大了。

圖 38：秀吉微時，以胸口為信長暖鞋，遭脫衣檢查。本作的藤吉郎形象來自 2010 年動畫《笨蛋，測驗，召喚獸》的萌物木下秀吉，該員以男女莫辨而有「秀吉的性別是秀吉」一稱。因此，本作的秀吉並不是傳統記載中的猴模猴樣，而是一個為了不被稱為「織田家的萌物」而奮鬥的萌物。作者也仍讓他保有正史上的野心和自卑感，這自卑感會不會有一部份是因為他是堅決拒絕同性戀的性少數呢？

本作主要角色裡，只有秀吉是排斥「眾道」，並且拒絕信長求歡的直男。也因此，他特別值得攻略？史實上，他在本能寺之變後發現自己

也有機會爭奪「天下人」之位，便那樣去做了；幻想線中信長在本能寺後存活，而如果秀吉的好感度不足 7，或者等級比信長高，他的野心也會在大起大落之下膨脹，即便得知信長沒死，之後也會陷入狂妄，發動一場沒頭沒腦的叛變。偏偏本作的猴子極強，改名秀吉後還自帶二次移動與強行，等級極易超出旁人一大截。但若玩者滿足條件的話……

圖 39：曾有玩者反應，無法接受動漫風頭像和寫實風頭像並用，於是吧友「堀川流雲齋」（最近發表了曹操傳模組《南總里見八犬傳》的 0.2 版）就開了個坑，做了這個古風頭像版的《宛如夢幻》補丁，人物頭像和劇情ＣＧ全部換成古畫，圖例如下——

圖 40：這樣的畫風，進行到愛情動作戲碼，像上圖這個成功掰彎了秀吉的時候，其威力，您應該感受到了。

也有因故而不能對異性產生感情的：

圖 41：長尾綾之子・上杉景勝╳愛的戰士・直江兼續（即樋口與六）。

我很佩服寫得出這種對話的作者。雖說，這種作品很多，隨便看幾部，你也會寫，但並不是誰都能過自己心裡那一關的。而且作者這不是蓄意搞基，而是忠於歷史的合理編造。歷史就是這樣總有能搞到你的時候，所以我喜歡歷史。

基情講夠了，還是講妹妹吧。有些玩家把本作稱為「宛如妹控」，信長不但吃了信奈和香，還把史實上嫁給淺井長政的市姬的頭啖湯給飲了（這也有野史記載），之後織田市所生的女兒淺井茶茶，雖管信長叫舅父，其實嘛。作者在完整版裡還加入了「淺井茶茶夢工廠」，到後期可以養出各種奇葩的茶茶來加入我軍。

圖 42：信長：「市是我最喜歡的妹妹之一」歸蝶：「【之一】……」

至於受害者淺井長政，卻也如歷史記載一般，不管不顧，全心全意

愛著市，卻仍然得不到她的愛，從而被嫉妒之火燒得舉兵，以至家破身亡；其可憐可恨，取死有道，又讓人不能不同情，實為刻畫入骨的本作第一苦逼男。

圖 43：這段故事裡沒有無辜的人，包括市姬在內，每個人都因私情而鑄下了大錯。

織田信奈和織田香是本作的虛構，但織田市就是史實人物，而且引起了影響戰國局勢的大型修羅場，這可不是隨便哪個小說家都編得出來的。因愛生恨，是老套得不能再老的戲碼，然而它總也不會過時；如果結合時新的流行梗，那就更令人喜聞樂見了：

圖 44：貌似黑袍版 3K 黨的「FFF 團」，典出《笨蛋，測驗，召喚獸》的木下秀吉，他以「燒死情侶」為號召，組成這個團體，迅速在網路次文化裡取代了先前《去吧！稻中桌球社》的「去死去死團」。本作裡，同樣使用了《笨蛋，測驗，召喚獸》秀吉頭像的秀吉，就組了這麼一個「FFF」母衣眾，裝備必定致命一擊的「審判之鐮」，只待竹中半兵衛宣布「**淺井長政是結了婚的男人，而且妻子是天下第一美女市姬**」，便要爆衝而上，以少勝多，大敗淺井軍。這也有史實基礎：戰國時代，貧困的農民與士兵，很多是一輩子打光棍，也有不少是到三四十歲才有能力娶妻的。這樣的世道，能組起幾個「FFF 團」，也是很合理的；信長的母衣眾（精銳軍團）裡，也真有「黑母衣眾」。至於綠帽長政事實上很苦逼，而我軍的大老闆信長才是人生贏家妹控後宮王，這個細節，就不要在意了。也有在意這點的網友，寫了一篇同人文，向這裡的 FFF 團宣布真相，使之加倍狂怒而倒戈，這倒也是另一種令人喜聞樂見的發展。

圖 45：信長的姑母織田艷，背刺親夫遠山景任，投奔武田家。〈細節〉考證了「人渣金」出處：「這個梗出自《緋彈的亞里亞》中的人渣男後宮之王，遠山金次。經過某些「考據帝」的考據，發現遠山金次的祖先，正是美濃遠山家的支流，正好本作有個遠山景任。想必遠山景任應該也能發動祖傳的亢奮狀態吧。」亢奮狀態指興奮時能發揮遠超一般腎上腺素爆發所能爆發的能力。我沒看過《緋彈的亞里亞》，你說，我會不會就因為這個梗，而去把這部動畫找來看？

在事不關己的時候，我們看這種劇情，可以樂得哈哈大笑，但若牽連到你或你在乎的角色，或者你設身處地去想想這些人的生活狀態，那它對你來說就不再只是鬧劇了。織田艷的反水，直接增長了武田家在長篠戰前的軍勢，間接逼使了織田信忠和未婚妻武田松的分離；很久以後，信忠抓到了織田艷和秋山信友（也是當初把武田松帶走的使者），大罵奸夫淫婦，處決之。這一家子真亂。然而，「**覺悟吧！這也是戰國之常！**[24]」

對《姜維傳》的致敬

自有《曹操傳》模組以來，在劇情上最傑出的作品，是台灣 Ratchet 製作的《三國志姜維傳》；R 大這部傑作，從 2010 年發表前兩章做到 2012 年完結，吸引了包括我在內的無數支持者。《宛如夢幻》在很多地方都有《姜維傳》的影子，幾乎可以斷定，作者就是受到《姜維傳》的啟發，才寫出了這一部《織田信長傳》的。

《姜維傳》出色之處，首先是考據精細，綜合了多種史書記載和近人研究，將魏、蜀、吳三國的政治生態、家族、派系以及彼此間的關係，鋪敘得極為詳實；作者又以傑出的小說技巧，使史實人物和虛構角色互為補充，共構出那個時代的樣貌。而且，人物的稱呼用語把握得當，該稱名時稱名，該稱字時稱字；這樣的文史功底和編劇水準，不僅在同人遊戲界，即便在中文電腦遊戲近三十年的歷史上，R 大與《姜維傳》也允稱第一，遠遠超越了前人。

---

[24] 本作中我方武將，河尻秀隆大叔的致命一擊台詞。

圖 46：蜀漢到底應不應該北伐，這在各種三國論壇上是個月經題；多年吵將下來，這個「不能等到國力被拉開」的論點是比較被廣為接受的。這個論點，《宛如夢幻》裡的武田勝賴也講了，也是面對著國力已經遠超自家的織田，不得不孤注一擲。

除了核心的歷史正劇，《姜維傳》也很會玩梗：文官武將的台詞和招式，多有向電影、動漫、時事諧擬致敬者，玩者可以從認得出多少來測驗自己的宅知識水平；音樂方面，《姜維傳》也使用了約 120 首來自不同名作的音樂，甚至還在結尾的製作名單中，列了一個作者幻想的聲優名單，《宛如夢幻》也把這幾點都學到了。還有，《姜維傳》的難度不高，不須刻意練功也能輕鬆過關，想挑戰的也可以在各關選擇困難模

式；這一點《宛如夢幻》沒有全學，然而我方武將和寶物能力也都很高，有了神裝以後打起來根本是一路掃場，這對講求遊戲性與平衡的玩家來說或許是個缺點，然而對劇情黨來說就是優點了。

圖 47：《姜維傳》搬演曹叡託孤的歷史場面，刻劃前期大反派司馬懿入微。歷史上和劇本中，司馬懿並不是一開始就有政治野心，也沒有什麼天才或者妖術，而是一直謹小慎微，龜到五十歲，才漸漸在險惡政局中看到自家的機會；他的兩個兒子司馬師、司馬昭原本也都不是壞人，而是掌權掌到騎虎難下以後，才演化成惡事做盡的政治生物。看過如此真實合理的編排，一般刻板描寫的歷史劇，就盡皆淡而無味了。

比較《宛如夢幻》和《姜維傳》的劇本，會是很有趣的課題。行大選擇了和R大不同的取向：加入神話成份，更多萌要素與基情，這樣劇

情的自由度與腦洞程度可以比正劇更飄，便不宜勉強為兩部作品分高下。主角的動機、目的也不同——姜維是先從單純的報答諸葛亮知遇之恩開始戰鬥，漸漸試圖為時代尋找一條超越治亂循環的出路；織田信長則沒有超越時代的思維，其本質始終都是戰國大名，超越時代的思維是由其他角色來承載，這樣也就不好比。不過，《姜維傳》主角在劇情開始前就死了老婆，然後和三位女主搞了四十年曖昧，實在太不合理；本作主角則開始沒幾關就把妹妹全部吃掉了，這是《宛如夢幻》較優勝的地方。

然而，就史觀的呈現、主題的表達上，Ｒ大的《姜維傳》有明顯一貫的意念，隨心而行的《宛如夢幻》則稍稍蕪雜一點，細品起來，或仍略遜一籌。不過，就目前的成績來看，《宛如夢幻》的歷史劇也已經遠超中文世界絕大多數歷史劇的水平了，甚至比日本人自己做的戰國遊戲還精密。而這是作者的第一部遊戲作品——《姜維傳》也是Ｒ大的首作！Ｒ大目前正在製作外篇《吳末傳》，我也非常期待《宛如夢幻》的外傳或者續作。

過去我們總有人感嘆中國的歷史被日本人做去，這回，總算有人反攻了一把，而且還是在他們最拿手的戰國時代。我非常期待有人把這款遊戲介紹到日本去，不知他們廣大的ＡＣＧ眾與歷史愛好者，玩過這款出自中國人之手的《宛如夢幻》，將會作何感想！

東方配樂的使用

對東方同好來說，若問《宛如夢幻》有什麼超越《姜維傳》的地

方，就是引用了東方角色和音樂了。

前面提過，武田勝賴的角色曲是東風谷早苗的〈信仰是為了虛幻之人〉，明智光秀是《彈幕天邪鬼》的〈永遠的三日天下〉；

此外，桶狹間之戰突襲今川義元本陣時，用了幽幽子的〈幽雅地綻放吧，墨染的櫻花　～　Border of Life〉；

嗑了蓬萊藥的信春哥，自然就要用妹紅的〈飄上月球，不死之煙〉；

寅丸星出場的時候，自然要用她自己的〈虎紋的毘沙門天〉；

德川家康在野史中有「貍貓」的外號，《戰國蘭斯》也把他設定為一隻貍貓，本作中，神君化之後的家康，偶爾就會配上二岩貒藏的〈佐渡的二岩〉；

過場劇情中，戰雲密佈或異變陡生時，用了《東方萃夢想》的〈Demystify Feast〉；本能寺事變以及結局前的過場，用了《東方緋想天》的結尾曲〈暮色蒼然〉。這些是用得比較確當、巧妙，時能給你親切感或是驚喜的。

用得比較差的，遊戲序章，織田家兄弟相殘時，用的是芙蘭的〈U.N. Owen 是她嗎？〉，雖說可以把二妹的瘋狂形象和信長之弟的失去理智連在一起，但這曲風實在容易出戲，而且用的是剪切版，播到曲終

會突然斷掉再從頭播起，很不悅耳。

另一首有其用意，但曲風不合的是〈戀色 Master Spark〉，用在長篠之戰我軍鐵砲齊射，和雜賀征伐戰被雜賀眾用鐵砲齊射之時。鐵砲和魔炮畢竟還是有些差異的，集體行動的軍隊，和獨來獨往的魔理沙也是南轅北轍。或許作者下次改版的時候可以考慮更換。

除了上面提到的這些，本作還有更多東方及非東方名作的音樂等待玩家品味。例如角色塑造遠遠超越了《戰國蘭斯》的謙信姐，在手取川之戰，也把《戰國蘭斯》的謙信原曲用出了超越原作的韻味——音樂是同一首，但場合不同，玩者心境不同，聽來就可以有完全不一樣的感覺了。

結語

根據〈細節〉所述，《宛如夢幻》的原型是行大在百度太閣立志傳 5 吧開的一個扯淡坑〈說戰國〉；連過去看，是一個開腦洞的圖文帖，把織田信奈、織田香和八坂神奈子等角色加進來就是從這個坑開始的。該帖從 2012 年 9 月連載了半年結束第一季，沒有第二季了，因為不滿足於文坑的作者，把它從頭做成《宛如夢幻》了。這真是個奇跡——你會相信，作者說他自己「實在是個很沒毅力也很沒創造力的人」[25]嗎？

《三國志姜維傳》和《宛如夢幻・織田信長傳》的劇情表現，實在

[25] 行逆施倒：〈【扯淡坑】說戰國〉，http://tieba.baidu.com/p/1876936450，尾頁，2013 年 3 月 31 日。

把我們絕大多數的遊戲人與遊戲作品都拋在了後面。但是，話說回來，這兩部作品，和很多《曹操傳》的模組，都是大量運用的現成的素材，從系統、圖像到音樂，滿坑滿谷都是版權物，只有劇情所本的歷史沒有侵權問題。如此不管版權、不營利的同人作品，可以把全天下好用的素材都拿來用，和必須遵守版權的商業作，或者堅持原創的獨立作相比，是不太公平的。不過，世事本來就不能盡如人意；從玩家的角度來看，我們現在不用花錢就可以玩到這麼紮實而值得咀嚼的作品，還有什麼好不滿的呢？如果還有不滿，就把這份能量，拿去支持作者以及其他創作者，包括你自己，去做出更好的作品吧！

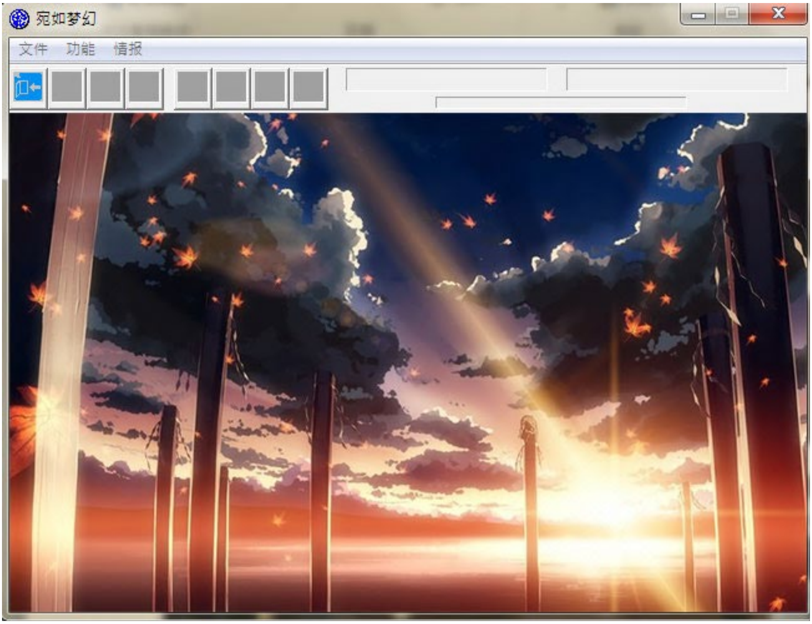


圖 48：遊戲結束畫面，令人有所思的御柱林立的神湖。雖未標明原繪者，但若片尾 credit 名單要把所有素材來源都標出來，又不知要花多少字了。

參考資料

汪公紀，《日本史話－近古篇》，台北：聯經，1985 年 4 月。

津田左右吉著，鄧紅譯，《日本的神道》，北京：商務印書館，2011 年 4 月。

《宛如夢幻 V1.2 完整版》:

http://tieba.baidu.com/p/3886568257

行逆施倒：〈【扯淡坑】說戰國〉

http://tieba.baidu.com/p/1876936450

行逆施倒：〈從織田市怎麼嫁到淺井家開始說起——假如真相是這樣呢？〉

http://tieba.baidu.com/p/3371286686?qq-pf-to=pcqq.c2c

我想填小坑：〈【宛如夢幻】匯集，評價那些微妙的細節〉

http://tieba.baidu.com/p/3832018570

我想填小坑：〈【宛如夢幻古風版】戰報 山崎之戰戰後開始〉

http://tieba.baidu.com/p/3839708813

知乎網站問答：「如何評價《三國志姜維傳》？」，

http://www.zhihu.com/question/23933170。

麥某：〈《三國志姜維傳》 改版遊戲的最高點〉，香港：輔仁媒體，2012 年 4 月 14 日，

http://www.vjmedia.com.hk/articles/2012/04/14/6483。

鄭立：〈非主流的三國志：姜維傳與吳末傳〉，《聯合報》繽紛版，2014 年 8 月 3 日。

東方配樂中的日本風格之探討

Davidsan[1]

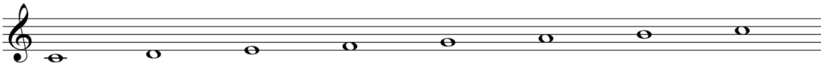
時下，關於東方 project 與日本傳統文化的討論層出不窮——無論是人物設定、故事背景，甚至是地點名稱，大部分都被許多辛勤的考據者們貼上了「日本風格」的標籤。實際上，ＺＵＮ也明確表示過自己深受日本傳統文化的深厚影響。而我們知道，一個遊戲裡，除了人物、故事與地點，背景音樂也為遊戲起到了無可取代的烘托氛圍的作用——因此，考究東方背景音樂的日本風，也就是很值得去做的了。

之前，我曾見到過一些藉由和弦來分析東方音樂的文章，然而，「和聲」這個從西洋音樂傳來的音樂概念，在日本的傳統音樂中，除了雅樂以外是不存在的。那麼，想用最「傳統」的手段來分析東方配樂中的日本風，就應該從其他的音樂元素上來下手。這篇文章中，我將會從討論何為日本風為開頭，藉此從旋律、調式、樂句、節奏以及思想上來討論東方配樂的日本民族性。

[1] 同人社團「氷結幻想」（ひょうけつげんそう）主催，主要在 comiket 等展會中推出以古典風為主的同人音樂。現於美國德克薩斯州奧斯汀學校專攻鋼琴與作曲，同時研究東亞民俗、民族音樂與思想。

一、何為日本風？——日本音樂的音階以及其與中國音樂的區別至分析

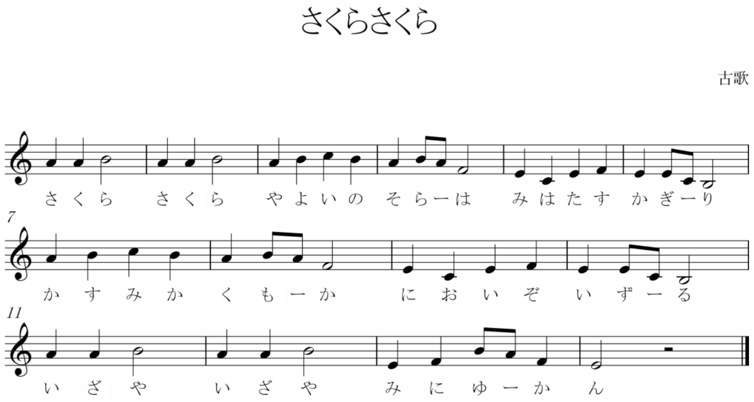
瞭解日本音樂，得先瞭解音級的概念。下例（譜例 1）為一個 C 大調音階唱名、音名、音級以及中國音名的列表，其中唱名為平常方便唱音而使用的名稱，它與音名完全相同，但是在平常分析音樂中時，這些音將會由音名代替。例如 Mi 將會寫成「E」。音級則會隨著音階的變化而變化，例如在 C 大調中，C 則為 I 級，D 大調中，其構成的音為 D-E-F#-G-A-B-#C，D 音則為 I 級，E 音則為 II 級，以此類推。把音級的羅馬數字換成中文的宮商角徵羽，就變成了中國式的音名。



唱名:	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do
音名:	C	D	E	F	G	A	B	C
音級:	I級	II級	III級	IV級	V級	VI級	VII級	I級
音名:	宮	商	角	變徵	徵	羽	變宮	宮

譜例 1

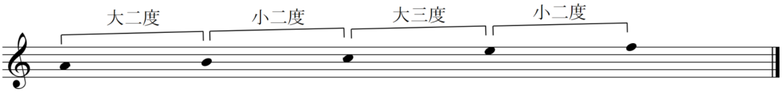
那麼，說到日本的傳統音樂，可能許多人會在腦海里浮現一首傳統民歌《櫻花》（さくらさくら）。那麼，我也就藉此利用《櫻花》的樂譜（譜例 2），來引出對「日本風」這一詞的探討吧：



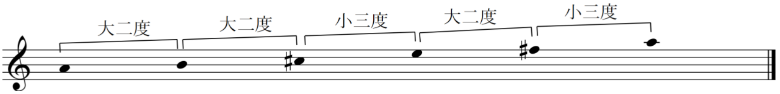
譜例 2：日本民歌《さくらさくら》

這首曲子大約作於幕末時期，最開始是為兒童練習箏所作的曲子。如果我們縱觀全曲，會發現全曲的旋律由五個音組成：即 A、B、C、E、F。整理后的音階圖如圖二所示：每個音與每個音中間的音程分別為：大二度、小二度、大三度與小二度。然而它與一般的去四七五聲音階[2]（譜例 4，即我們常說的宮商角徵羽）不同，**它的 III 級音和 VI 級音被降了一個半音導致出現了兩個小二度，而不是大二度的音程**。在西洋樂理中一般稱之為「去四七小音階」，在日本則被稱為「都節音階」（みやこぶし　おんかい）或「陰音階」（いん　おんかい），它的特徵與不含半音（或小二度）以及大三度的五聲音階相對，含有兩個半音（小二度）和一個大三度。

[2] 容易令人混淆的是，五聲音階實際上指任何只帶有五個音的音階。因此中國音樂中的 Do-Re-Mi-So-La（宮商角徵羽）只是五聲音階的其中一種。在西洋樂理上這種音階叫“去四七音階”，即在一個音階中去掉 IV 級音（例如 C 大調中的 F）與 VII 級音（例如 C 大調中的 B）之後的音階。後文的“五聲音階”均指這類“去四七音階”。



譜例 3：日本都節音階



譜例 4：把《櫻花》所用音階的 III 級音和 VI 級音升個半音，即可變為去四七，即中國音樂中常見的五聲音階。

都節音階的旋律幾乎僅可在日本的民族音樂中找到。除了《さくらさくら》以外，岩手縣民歌《南部牛追唄》、新瀉縣民歌《新瀉甚句》、宮城道雄[3]的作品《春之海》等樂曲中也使用了都節音階。其含有小二度和大三度的獨特性，構成了大部分外國人（尤其是東亞文化圈的人）對於日本音樂的第一印象。

然而，我使用了「外國人」來說明這個印象，說明了**僅用都節音階來概括日本音樂的特徵是不全面的**。東方的配樂里幾乎不包含都節音階，因此許多人在聽了東方音樂以後，會認為它含有的不是日本風，而是中國風，或者作出「如果說東方的背景音樂是中國風也可以」之類的結論。實際上，都節音階為日本江戶時代對原來從中國傳入日本的音階的變種（雖然從中國傳來的音階在江戶以及以後也在被應用著）。在江戶時代以前，日本一直在使用著從中國傳來的五聲調式。因此，雖然不

[3] 宮城道雄（みやぎ みちお，1894-1956），生於日本兵庫縣神戶市的作曲家、箏曲家，十七弦的發明者。著有《春之海》（箏與尺八）、《櫻花變奏曲》（兩面箏與十七弦）、《越天樂變奏曲》（箏與管弦樂）等作品。

可忽視都節音階對於近現代日本音樂的影響，主宰了日本音樂長時間的調式仍然是普通的五聲調式，即中國的「宮商角徵羽」。

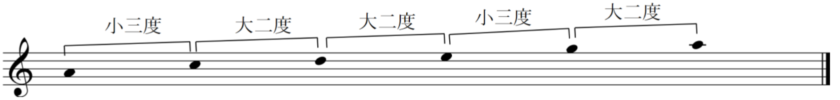
然而，因為日本文化與地域有著與中國不同的特殊性，那麼不含有「半音」的音階在江戶時代變體成都節音階以前，也在進行著同中國音樂不同的發展。然而因為它並沒有起決定性（即音階中「全音」變化成「半音」）的變化，導致東亞圈其他國家的人在聽了日本音樂之後經常會與自己國家的音樂作混淆（尤其是在欣賞用非日本民族樂器演奏日本音樂作品時）。因此，在研究主要採用日本元素創作的東方 project 背景音樂前，先對日本傳統音樂作研究是必要的。

在講述日本的音階分類之前，應先明確「調式」的概念。日本音樂除了從中國傳來的雅樂以外，**是沒有「和聲」這一概念的**。這就意味著沒有諸如 V-I（即大家所經常聽到的曲子結尾的終止）、不和諧音的解決之類的理論，最終導致**西洋的傳統大小調理論無法用於分析日本民族音樂**。也正因此，這些音樂沒有「大小調」之分。

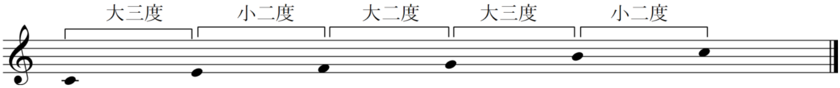
中國人在古代時發明了用於自己民族五聲調式的音名——即宮商角徵羽。如譜例 1，宮為五聲調式的第一級音，商為第二級音，角為第三級音，徵為第五級音，羽為第六級音，以及兩個變音——變徵和變宮分別對應 IV 和 VII 級音。它的理論有些類似分析二十世紀音樂的「中心音」以及西方中古調式的理論——即在樂段中找出最重要的一個音（通常是一個樂句的結尾音或者頻繁出現的音），它即為這個音樂的中心音。例如，在一首五聲調式的旋律中，如果一首曲子的中心音在 I 級音上，那麼它被稱為「宮調式」，如果在 II 級音上，則被稱為「商調式」，

以此類推。如果我們用這個理論去看之前的《櫻花》，我們會發現 F 和 B 在這個音樂里起著很重要的作用，那麼它的中心音就是這兩個音。這個分析方法同樣適用於日本音樂，並且之後討論東方配樂的時候也會起到很重要的作用。

中國的音樂傳入日本以後，日本人對這些音階作了新的劃分。除了之前我們所提到的都節調式以外，呂（律）音階（りょおんかい）、陽音階（ようおんかい）（譜例 5）與琉球音階（りゅうきゅうおんかい）也是日本民族音樂中常用的音階。其中呂音階的中心音為 I 級音，即宮調式。大部分的中國音樂，傳入日本后的雅樂以及日本的國歌《君之代》即使用這個音階，它與譜例 4 的音階一致；陽音階的中心音為 VI 級，即羽調式，日本極大部分的民間歌謠都使用了這個音階，這個音階又被稱為田舍節音階（*いなかぶしおんかい*）；琉球音階（譜例 6）則較為特殊，同名字一樣，它主要出現於沖繩的傳統音樂中。在東方 project 的音樂中，它除了在《車椅子の未来宇宙》中有暗示以外，幾乎沒在其他的曲子中出現，因此不在本文的討論範圍之內。



譜例 5：陽音階，與呂音階和大部分建立在宮調式中國民族音樂不同的是，它的中心音在第 IV 級上，而它也就等於中國音樂的羽調式。



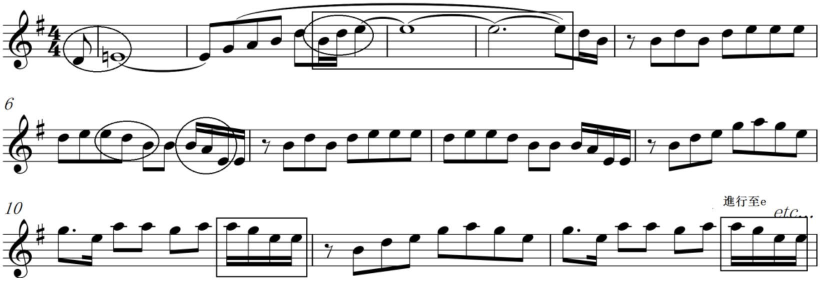
譜例 6：琉球音階。

看了五線譜以後我們會更加明顯地發現，實際上陽音階與在中國音樂中常用的宮調式五聲音階的組成音完全相同，除了「中心音」變為了 VI 級音以外。然而，正是這個「VI」級音劃分開了這兩種調式的聽覺。因為在旋律上 III 級到 I 級的走向會確立一個調式，然而如果我們觀察宮調式五聲音階，會發現其 III 級音到 I 級音為一個大三度，然而日本的陽音階則為一個小三度。音程的不同會使音樂的色彩產生變化，那麼，當確立音階的主線旋律走向發生了區別，音樂的整個色彩自然會不同。實際上，宮商角徵羽的每一個調式，都有微妙的不同的色彩感。

那麼下面我將以應用了陽音階（即羽調式）群馬縣民歌《八木節》（譜例 7）為例，并附上徵調式的中國民歌《小白菜》（譜例 8）作為對比。如果在樂器上演奏、并仔細體會的話，便不難發現其色彩的差異。

八木節

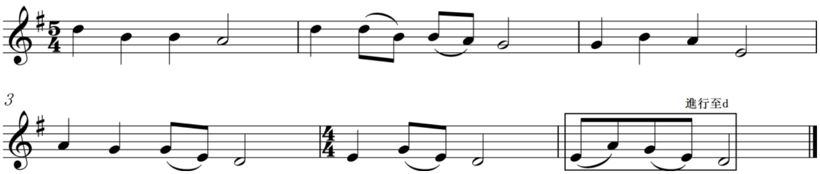
群馬縣民謠



譜例 7：群馬縣民歌《八木節》的開頭樂譜。

小白菜

河北民歌



譜例 8：河北民歌《小白菜》。

群馬縣的《八木節》是非常典型的日本民歌。首先，我們根據在音樂中所出現的音——G、A、B、D、E 可以判斷出，它應該建立於以 G 為宮音，即第一級的五聲音階上。然而，每個樂段的結尾（例如 2-4 小節、6 小節、8 小節、10 小節、12 小節）都進行到了 E，並且縱觀全曲，E 音的確佔有比較重要的成分，例如一開頭，E 就在一個重音上，

這說明曲子的中心音為 E。它與日本音階中的「陽音階」完全符合一致。

我們觀察同樣建立在「西洋調式 G 大調／e 小調」的河北民歌《小白菜》則會發現，同樣建立在以 G 為宮音的音階上，它的中心音卻是 D，因此它並不屬於日本音階中的「陽音階」。

那麼，如果偏愛西洋大小調式的人們就會問了——如果說《八木節》建立在 e 小調的話，《小白菜》究竟是大調還是小調？這同我之前所論述的一樣，如果不給它們配一個明確的和弦的話，這兩首曲子**既不屬於大調，也不屬於小調**。《小白菜》屬於 G 宮系統里的 D 徵調式。《八木節》也同理，在沒有配上和聲之前的旋律，雖然它與西洋的自然小調只差兩個音，但在沒有被和聲來暗示西洋音樂理論的終止式之類的前提下，它只能被稱作為「陽旋法音樂」（即使用了陽音階創作的曲子），或中國音樂理論中的 G 宮系統里的 E 羽調式。

然而，這時就可能會有人問，既然中國音樂也有同陽音階一樣的羽調式，那麼該如何區分中國的羽調式音樂和日本的陽音階音樂呢？雖然在文獻上很少有正式的區分方法，但是我一般會利用「三音進行」這個原創概念來區分日本和中國的音樂。

「三音進行」，顧名思義包含了三個音。有許多三音進行在日本音樂中非常常見，然而到了中國音樂中則幾乎沒有，反之亦然。例如在《八木節》中，所有被用橢圓圈起來的三音進行均在日本音樂中很常見，然而在中國的羽調式音樂中則較為少見。這種「三音進行」的劃分

法，在分析東方音樂的旋律里包含的日本風時，也一樣很好用。——需要注意的是，這僅僅是我個人的一種方法，而不是被明確說明的理論。

綜上所述，雖然日本音樂是由中國傳入，但是這之後日本人發展出了自己的音樂理論和風格。以宮調式為首，有著各式各樣的調式的中國音樂在日本后變成了呂調式和陽調式兩種，分別對應宮調式和羽調式，并大量應用後者。這些音階，外加上都節音階和琉球音階，使得這兩地的音樂中，出現了一條明確的分界線。

二、東方配樂的日本風

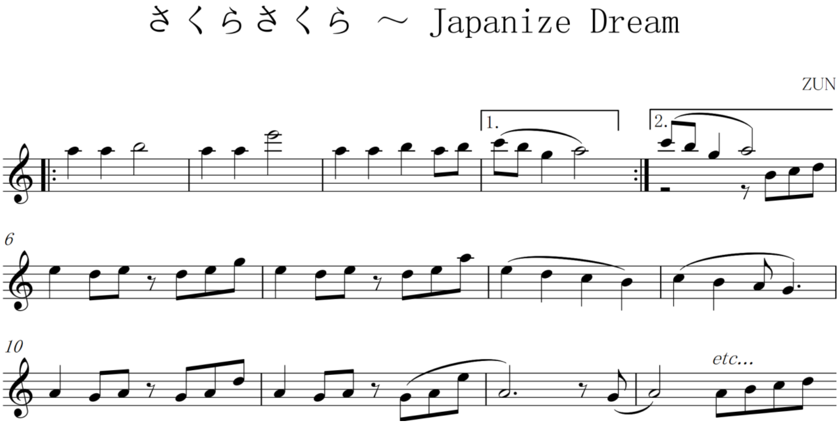
正如ＺＵＮ在東方 project 系列作品中大量引用日本歷史、文學與神話一樣，在東方的配樂中也隨處可見來自日本傳統音樂的影響。雖然這些影響被所編配的西洋和聲以及混音的風格而淡化，但是其「和風」等標籤在聽覺上仍然被大多數人所承認。接下來，我將會帶著上面所講述過的基礎日本音樂理論，來分析東方中對於日本音階的引用，并引申出日本音樂中節奏、樂段以及思想對於東方配樂的影響。

①　旋律的日本風

在東方的配樂中，最「顯而易見」的日本風當屬對日本傳統音樂旋律的引用。截至目前，共有兩首曲子里有著這樣的應用，它們分別為來

自《東方妖妖夢》的《櫻花 ～ Japanize Dream》[4]以及《東方永夜抄》的《灰姑娘的籠子 ～ Kagome-Kagome》[5]。其中，前者為間接引用，後者為直接引用。

ＺＵＮ曾經在自己創作《櫻花 ～ Japanize Dream》（譜例 9）提到過，「這首曲子是按**印象中**的童謠《櫻花》所作。」雖然我們在聽覺上並沒有感受到太多與原曲相同的元素存在，並且的確——如果按照我們之前所看到的音階，原童謠建立於都節調式，而這首曲子卻建立在西洋調式中的 a 自然小調上。但是實際上，如果我們仔細分析的話，可以發現許多與原曲相關的有趣的巧合。



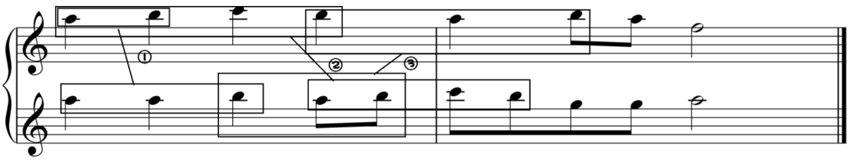
譜例 9

[4] 若不作特殊說明，本文所有原曲譯名均來自 http://thwiki.cc/。此曲的原曲名為《さくらさくら～Japanize Dream》。雖然也有翻譯為《櫻花櫻花～Japanize Dream》的，但不難看出ＺＵＮ在標題中暗指民謠《さくらさくら》。該曲一般在中文世界被譯成「櫻花」，故採用此譯名。

[5] 原曲名為《シンデレラケージ ～ Kagome-Kagome》。

上面是《櫻花　～　Japanize Dream》的旋律。整個曲子的材料相當簡單，僅僅用了兩種音樂材料，三個樂句。每個樂句均可分為四個小節。另外，B 樂句和 C 樂句的第一部分的節奏完全一致，C 樂句的旋律則幾乎為 B 樂句旋律的低五度版本。與第一頁的原歌謠進行對比的話，我們會發現，首先，在旋律上，第一小節完全相同（除了ＺＵＮ將它提高了一個八度），在節奏上，前兩個小節則完全相同。這些最基本的相同點和不同點的有機結合，既能讓聽眾想起一部分原童謠的旋律，又能感受到ＺＵＮ個人的風格。

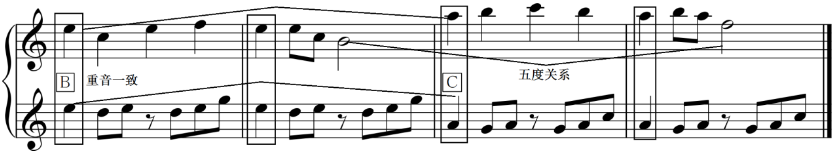
之後的兩小節，看似與原曲不同，但實際上又進行了呼應。譜例 10 是兩首曲子的 3、4 小節之對比，其中上面為原童謠的旋律，下面為ＺＵＮ所作配樂的旋律。如果我們仔細觀察的話，我們會發現兩個旋律中存在著大量的重複音組，例如①中兩個旋律開頭的 A、B 兩音，這之後的 A、B、C、B 四音組和 B、A、B 三音組。實際上，它們之間還有更多的相同音組，在這裡為了閱讀方便起見，便不一一羅列。



譜例 10

如果我們把原童謠的 5-8 小節與ＺＵＮ所作樂曲的 B 樂句和 C 樂句的開頭兩小節相比較的話，我們還會發現一個更有意思的地方（譜例 11）。首先，它們的重音的落成全部一致，分別為 E 和 A；其次，正如

之前所述，不僅 B 樂句和 C 樂句的開頭成五度關係，原民謠的開頭以及結尾，也全部成五度關係。



譜例 11

正如ＺＵＮ所說，他在創作這首曲子的時候，完全是憑原童謠的印象所作，那麼我相信，即使是ＺＵＮ也沒有分析或對照過原童謠進行創作。這種間接的相似性可以說完全只是作曲上的巧合。然而，聽眾證明了這種不憑音樂理論而單純憑耳朵所創作出的音樂，確實是值得一聽，并有感染力的。類似的話題我將在結尾繼續深入討論。

比起《櫻花 ～ Japanize Dream》對於歌謠《櫻花》的間接引用來說，《灰姑娘的籠子 ～ Kagome-Kagome》對於童謠《籠目》（かごめかごめ）的引用則較為簡潔明瞭。這首童謠直譯成漢語為「籠中鳥」，起源地不祥。遊戲的玩法大體為：其中一個孩子當「鬼」，其餘的孩子則蒙著眼睛，圍成圈，並一邊轉動一邊唱這首童謠。當童謠唱完時，如果能猜出面對著他正背後的是誰，被猜中的人便要接替「鬼」的位置。其歌詞大體如下：

かごめかごめ	籠目啊籠目
籠の中の鳥は	籠中的鳥兒
いついつ出やる	何時飛出來
夜明けの晩に	在黎明之時
鶴と亀が滑った	鶴與龜跌倒了
後ろの正面だあれ？	後面的人是誰？

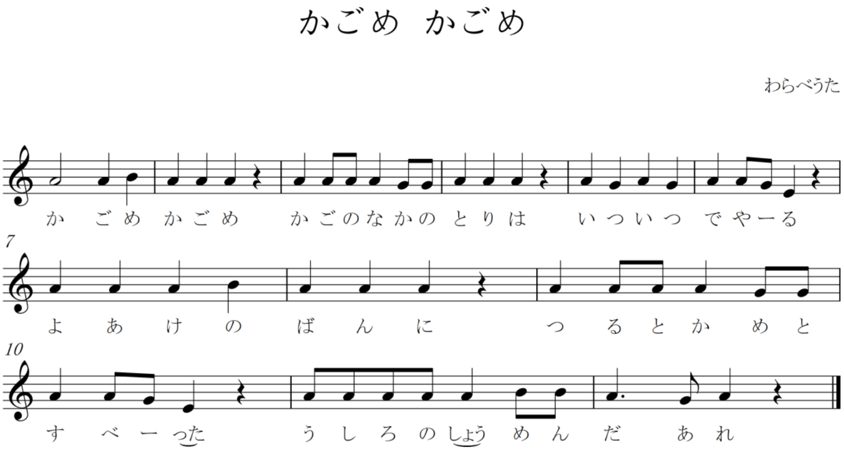
值得注意的是，這首童謠在廣為流傳的過程中，既有如古典音樂作曲家小山清茂[6]、大栗裕[7]等人對它在音樂上引用的詮釋，也誕生出了許多都市傳說，例如曾經有人把「籠目」比作母親的子宮，「籠中之鳥」比作胎兒，「鶴與龜」比作長壽，想以古代日本為背景，嘗試講一個在生產日的黎明之時被推下台階導致胎兒流產的婦女的怨恨。然而根據我個人的觀點，在東方的遊戲中ＺＵＮ引用它的目的與「恐怖」無關，所希望表現的僅僅是「籠」——即「牢籠」、「不自由」[8]。在官方的人物設定集中，輝夜也被ＺＵＮ描述成一位「經常不出門」的角色。那麼，想必ＺＵＮ引用這首曲子來表現永夜亭的第一印象的原因，也是顯而易見的吧。

6 小山清茂（こやま　きよしげ，1914-2009），日本作曲家，其作品中經常引用神樂與祭囃子的動機。

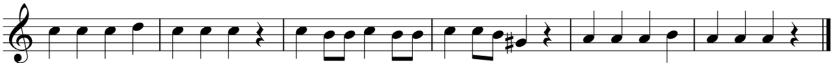
7 大栗裕（おおぐり　ひろし，1918-1982），日本作曲家，其作品經常引用日本民歌、祭囃子等動機，被稱為「東方的巴托克」。

8 除了在《東方永夜抄》的配樂中有對於這首童謠的引用之外，在《東方紅魔鄉》中，芙蘭朵露·斯卡雷特的符卡名【禁忌「カゴメカゴメ」】從非音樂的角度上引用了這個童謠。芙蘭朵露在一次設定中同樣為「囚禁了 495 年的惡魔」，因此對比這兩個引用，不難看出ＺＵＮ對於這首童謠的理解，著重於「籠」這個字。

下面的兩個譜例中，譜例 12 為原童謠的旋律，譜例 13 為ＺＵＮ在《灰姑娘的籠子 ～ Kagome-Kagome》中所引用的旋律。如果我們看原童謠的旋律，我們會發現，雖然原曲有 12 小節，但是所有的句子均為第 1、2 小節以及第 3、4 小節的變體：第 5、6 小節以及第 9、10 小節為第 3、4 小節的變體，第 7、8 小節以及第 11、12 小節為第 1、2 小節的變體。變體與主題之間，除了節奏以及旋律有著細微的差別以外，其他要素幾乎完全一致。這樣，當我們分析ＺＵＮ所引用后的旋律我們會發現，ＺＵＮ總共引用了第 1、2 小節，第 4、5 小節以及第 7、8 小節。除了開頭四句的旋律被提高了三度，以及第四小節出現了一個 G# 被當作 a 小調的 V 級和弦以外，其他元素幾乎與原童謠一致。



譜例 12：童謠《かごめかごめ》



譜例 13：《灰姑娘的籠子 ～ Kagome-Kagome》的開頭。

根據上面對兩首引用了眾人皆知且簡單易懂的日本民謠的東方背景音樂之分析，我們會發現，雖然ＺＵＮ有借用這些旋律，但是他或多或少都把原曲做了一些改動——並且極有可能是無意識間的舉動。然而，這的確向我們證明了，ＺＵＮ的音樂，雖然在現在更多地被稱為「東方 project 風的音樂」，但實際上是扎根於日本傳統音樂的。

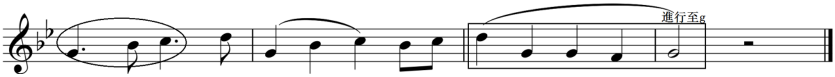
② 調式的日本風

在研究完對旋律的直接引用以後，下一步是分析ＺＵＮ原創旋律中的日本元素。雖然日本音樂的音階主要分為三類，但是在東方的配樂中，一般所採用音階的樣本，主要是我們介紹的第二個，即用在大部分日本民歌中的「陽音階」。

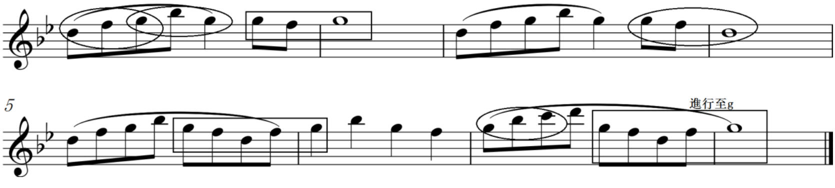
陽音階對於ＺＵＮ的影響是顯而易見的。舉個最簡單的例子，除了《東方三月精》中《妖精大戦争 ～ Fairy Wars》中有對大調的暗示以外，其他的曲子或者直接使用了來自陽音階的五聲音階，或者暗示了西洋和聲中的自然小調。陽音階與自然小調音階之間又有非常明顯的聯繫，因為它們的中心音都完全一樣。這樣，我們可以把陽音階當成一個去除了四音和七音的自然小調音階；自然小調音階又可以當成一個加了四音和七音的陽音階。實際上，在許多日本的傳統音樂中，偶爾加入四

音和七音的現象是非常常見的，正如中國音樂中也常有「變徵」與「變宮」兩個音。

那麼，現在就讓我們來分析兩種不同的例子，來論證東方配樂中來自陽音階的影響。在這三種引用方法中，最為直接引用陽音階的例子是ＺＵＮ在東方配樂中試圖直接描寫與「祭典」等日本元素有關的場景。在這一類音樂中，最為人知曉的為《明日之盛，昨日之俗》[9]、《漫遊舊地獄街道》[10]、《童祭》[11]以及《佐渡的二岩》[12]四首曲子。下面所展示的譜例依次為來自前三首音樂的旋律片段。

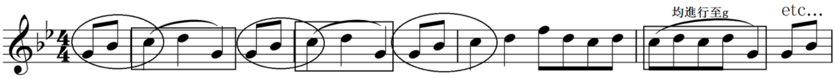


譜例 14：《明日之盛，昨日之俗》的樂段



譜例 14：《漫遊舊地獄街道》的樂段。

9 原曲名為《明日ハレの日、ケの昨日》。
10 原曲名為《旧地獄街道を行く》。
11 原曲名為《童祭》。
12 原曲名為《佐渡の二ッ岩》。



譜例 15：《童祭》的樂段。

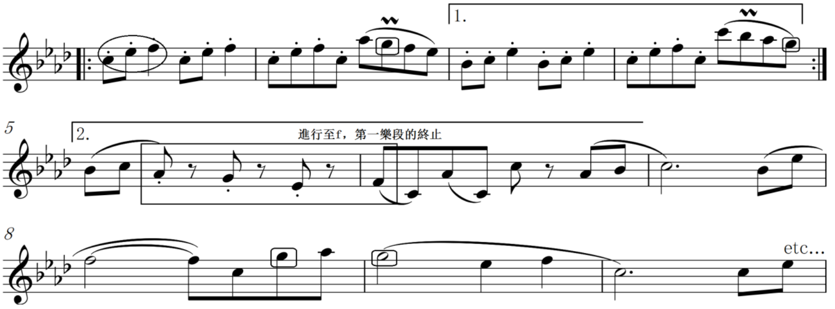
為了便於分析，所有的旋律被轉至了同一個調式上。根據這些旋律做分析，我們會發現，首先，它們的旋律完全基於陽音階——它由 G、B♭、A、D、F 構成，沒有四七音，並且結尾如同所有日本民歌一樣，有著強烈進行至 G，即在 B♭宮系統中的羽音的跡象。另外，正如剛才在分析中所講，三首音樂雖然旋律不同，但是全部都包含有日本民歌中常用的幾種三音進行（已用橢圓圈出），其中 VI-I-II 這個進行更是在每首曲子中都有出現。

另外還有一個值得一提的三音進行是 I-II-III 這個進行。雖然它在反方向，即 III-II-I 的進行中會強調其呂音階的特性，但是其正方向的進行卻經常在許多日本民歌中使用，並且並不影響其陽音階的特性。

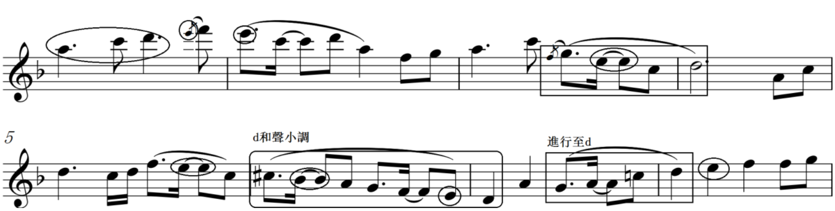
第二類音樂雖然扎根於陽音階的傳統，其中心音在 VI 級上，還含有一些之前我們所說的日本音樂中常用的三音進行，但是它含有四音或者七音，並且有時終止式也含有四七音，導致它的風格與日本傳統音樂較有偏離。不過這類音樂並不會影響我們我們聽到它的陽音階特性。大部分東方的配樂均屬於這種類型。下面我將以《戀色 Master spark》[13] 和《Native Faith》[14]為例來說明它們與日本傳統音樂的關係：

[13] 原曲名為《恋色マスタースパーク》

[14] 原曲名為《ネイティブフェイス》



譜例 17：《戀色 Master spark》的樂段。



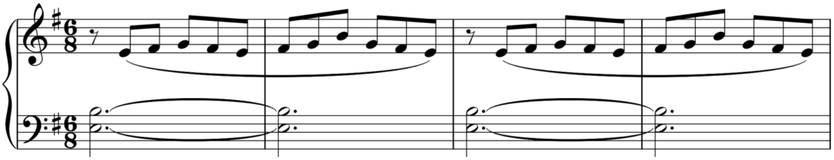
譜例 18：《Native Faith》的樂段。

從這兩個樂段里可以看出，雖然旋律中有了大量的四七音（其中主要為七音），甚至像《Native Faith》中出現了西洋和聲小調，但是對於陽音階的暗示仍然非常明顯——羽音，即 VI 級音在旋律中仍然起到很重要的作用，而且在終止式上仍然進行至 VI 級音。另外，我們會發現，四七音很少出現在重音上，而主要是作為和弦外音，在陽音階內的音的中間移動。實際上，在日本傳統音樂中，也出現過很多四七偏音，它們主要也被當做和弦外音。至於為何這樣的曲風會使大部分沒接觸過日本傳統音樂的人產生誤解，其主要原因可能在於其在標誌性的終止式中加入了四七音，外加上強烈暗示日本風陽音階的三音進行非常有限，以及ＺＵＮ對於曲目所進行的混音處理，導致許多人無法區分其與帶有的日

本傳統音樂風和我們平常聽到的中國傳統音樂的區別。

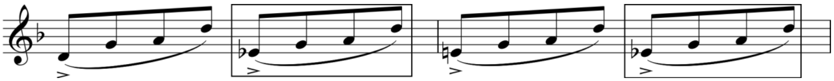
另外有趣的是，あきやまうに所作的《碎月》[15]也是這一類的曲子。這個曲子不僅有暗示日本傳統音樂的三音進行，也有暗示中國音樂的三音進行。因此，它被使用中國樂器編配以後，的確能感覺到一股毫無違和的中國音樂風格。這也許就正如「月」無論在中國還是在日本，都有類似的文化一樣——這首曲子連接了中日傳統音樂的共同點。

另外，在個別東方配樂中，也有暗示了陰調式，即都節音階的樂段。它們一般僅在很小一段中——一般只是一個四音組合中被應用。應用了這種音階的東方配樂有《第六十年的東方審判 ～ Fate of Sixty Years》[16]、《平安時代的外星人》[17]、《比赤色更紅的夢》[18]等樂曲。下面我將以前兩首為例來說明。



譜例 19：《第六十年的東方審判 ～ Fate of Sixty Years》的開頭段落

[15] 原曲名為《碎月》
[16] 原曲名為《六十年目の東方裁判 ～ Fate of Sixty Years》
[17] 原曲名為《平安のエイリアン》
[18] 原曲名為《赤より紅い夢》



譜例 20：《平安時代的外星人》的開頭段落

在《第六十年的東方審判 ～ Fate of Sixty Years》中，開頭的所有音均建立在以 E 為 I 級音的都節調式上，低音用五度音程（同樣建立在這個調式上）來襯托，但是其中並沒有 VI 級音；在《平安時代的外星人》中，前兩個小節的后兩拍均建立在以 G 為 I 級音的都節調式上，但是其中並沒有 III 級音。對比其他幾首被列舉的曲子后會發現，在東方的配樂中迄今仍然未出現任何完全帶有都節音階五個音的音樂。

在《東方星蓮船》以及之後的作品中，ＺＵＮ在自己的曲子中加入了更加多元的元素，例如在《Rigid Paradise》[19]中對於埃及音樂的應用以及《秘境的人魚》[20]對於半音的應用。但是這些曲子大部分為換湯不換藥的變化——無論它們怎麼變化，其終止為 VI 級以及大量依賴陽音階的特徵仍然沒有改變。

③ 樂句和節奏的日本風

在音階以外的場合下，東方的配樂還有許多來自其他音樂元素的日本風格，這其中當屬樂句和節奏最為重要。然而，不同於音階的是，這些音樂元素在日本民歌里出現的數量之多以至於在學術界無法達成如同

[19] 原曲名為《リジッドパラダイス》
[20] 原曲名為《秘境のマーメイド》

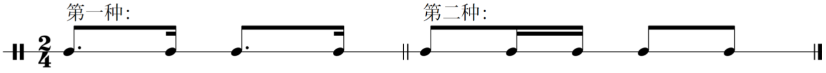
音階般的固定理論（這或許也就是很少有人分析樂句和節奏的原因）。在這裡，我僅僅粗略地拿出一些在日本音樂中較為常見樂句和節奏的樣式來與東方的配樂作對比。

大部分日本的傳統音樂，尤其是民歌中，都會有開頭段落，一般由三絃演奏。這個段落的音樂材料一般與之後歌唱的內容并無任何聯繫。當歌唱部分結束以後，有時還會有一段結尾段，一般與開頭段完全相同。如果我們回想一下我們之前所提到的東方配樂，我們會發現，這些曲子中也包含著一個不在之後重複的開頭段（有時還有結尾段）。在大部分西方古典音樂中，雖然也有包含引子的曲目，但是開頭的部分音樂材料一般會在之後的主題部分中出現。

回想我們之前分析過的《八木節》（譜例 7）以及《櫻花 ～ Japanize Dream》（譜例 9），我們會發現它們的樂段結構是大體一致的。在《八木節》中，前 4 小節可以被當做一個開頭的樂句（雖然它與之前提到的器樂開頭不同），它在曲子中只出現過這一次。5-6 小節與 7-8 小節完全相同；9-10 小節是 5-6 小節的一個變體，其中節奏和終止走向完全相同，11-12 小節與 9-10 小節則完全相同。在《櫻花 ～ Japanize Dream》中，我們可以看到類似的結構：前 4 小節為開頭，這之後的 9-12 小節則為 5-8 小節的變體。

至於節奏上，東方的音樂給大家留下來印象最深的也許是快速的十六分音符流動。但是，在東方的音樂中（即使其中一部分并未受到來自陽音階影響的曲子也是如此），還混有一些在日本民歌中很常見的節奏

型。[21] 第一種節奏型為帶有附點的節奏（譜例 21），這種節奏型在許多日本民歌中用三絃演奏的開頭經常能聽到，例如東京的民歌《大島節》。ＺＵＮ在《明日之盛，昨日之俗》中用到了這個節奏。第二種節奏型則為「八分音符-十六分音符-十六分音符-八分音符-八分音符」的組合，例如秋田縣民歌《秋田甚句》。ＺＵＮ在許多配樂中都使用過這個節奏型，從充滿日本風的《童祭》和《佐渡的二岩》到幾乎沒有任何日本風的《輪椅上的未來宇宙》[22]和《U.N.Owen 就是她吗？》[23]。翻開西洋古典音樂的樂譜，會發現這種節奏型出現的次數較少，尤其是多次重複。



譜例 21：日本民歌中兩種較為常見的節奏型

21 日本的傳統音樂依據節奏可分為兩類：第一類被稱為「八分節樣式」，有較為規則的拍子和節奏，例如之前所提到的《八木節》即為「八分節樣式」，我們所討論的東方配樂與日本的傳統音樂節奏的聯繫也主要參考這種樣式；第二類被稱為「追分節樣式」，它的節奏非常沒有規律，更沒有西洋音樂理論中的「強拍」與「弱拍」，故不適合在遊戲音樂中使用，在這裡也不多加討論。

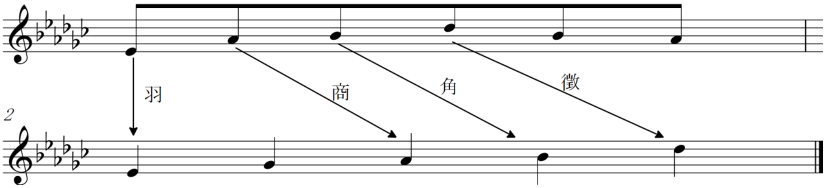
22 原曲名為《車椅子の未来宇宙》

23 原曲名為《U.N.オーエンは彼女なのか？》。也有人將「Owen」全部大寫，但是根據英語圈人的命名習慣以及這首曲子的英文翻譯，遂將后三個字母小寫。

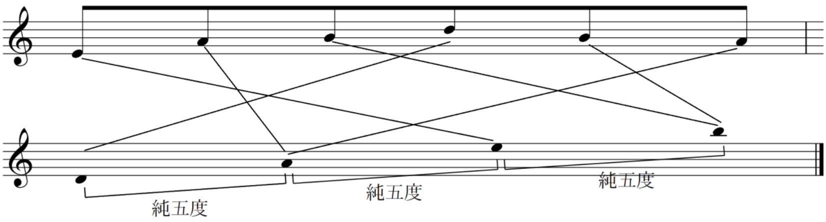
④ 音樂思想的日本風

現在讓我們脫離傳統的音樂元素，從思想的角度來討論ＺＵＮ所創作的東方配樂。《東方 Project》里經常有五行的出現；五行學說起源於中國，它基於陰陽思想，論述萬物所具有的木、火、土、金、水之「氣」，而於中世傳入日本，不僅在諸如《神皇正統記》等日本神話中出現，還影響了之後的陰陽道。東方經常出現的五角星形圖案，帕秋莉的技能，博麗靈夢的陰陽玉，或多或少都與五行有著聯繫。

雖然與五行所倡導的「整體概念」沒有什麼關係，但是數字「五」在東方的配樂中扮演了一個很重要的角色。東方配樂中出現頻率最多的音級為 V 級；東方配樂中偶爾出現把音樂材料向下或上移動五度作為樂段變體的手法（如《櫻花　～ Japanize Dream》）；東方音樂中經常出現五聲音階的暗示，等等。最令人吃驚的與「五」的聯繫，無疑是每作開頭曲中固定的動機：它不僅基於陽音階的其中四個音（譜例 22），而且把這些音重組以後，每個音之間的距離均為純五度（譜例 23）：



譜例 22



譜例 23

雖然不能從這些數字「五」的暗示中體現出完整的五行思想，但是數字「五」本身——無論是五聲音階、還是五行思想，難道不正體現著傳統思想與文化的縮影嗎？

另外，五度的進行能給人一種「空」的感覺，因為它是所有音程中最協和的音程。連續的五度進行在西方傳統和聲學中被禁止使用。然而，標題曲對於純五度的暗示，除了與「五行」有著巧合以外，也暗示了「空」這個字。它可以指空飛的巫女——博麗靈夢，因為天上的確空無一物，五度給人空蕩的感覺的確可以讓人想起天空，它也可以指大乘佛教中《般若心經》里的「空」（梵語：º å∑≠ρ，śūnyatā）——意指沒有固定的實體。類似的思想從聖德太子時期就已載入日本哲學史。另外，ＺＵＮ曾經在《東方香霖堂》里也說過，「倘若說紅白稱為喜慶，那麼黑白就是零與虛無了。」[24] 因此，標題曲的這個純五度，不僅象徵了紅白的博麗靈夢，也象徵了黑白的霧雨魔理沙。至於這些數字上的巧合究竟是ＺＵＮ本人的意圖，亦或者只是一個單純的巧合，也許只有詢問本人才能得出答案吧。

[24] ＺＵＮ：《東方香霖堂》，ASCII Media Works，2010 年 9 月，頁 93-94。

結語與思考

分析了這麼多例子以後，我們能感受到，無論是旋律和音階上，還是節奏和樂段上，ＺＵＮ的音樂確實多多少少受到了日本音樂的影響。然而，這些影響，與其說是「音樂分析的產物」，倒不如說是「**直覺上的產物**」。正如ＺＵＮ經常在原曲說明中提到「以 XXX 為印象而創作的音樂」之類的語句一樣，也許他在作曲時，並沒有考慮過去特地研究某一個或者某一類日本民歌的特徵，而是**依據自己腦海里對於之前聽過日本音樂或接觸過的日本文化，亦或是其他作曲家，諸如姫神[25]和宗次郎[26]所創作的通俗風的日本音樂為印象來創作的**。

因此，如果我們去問ＺＵＮ「你的曲子中究竟受到了哪些來自日本風格的影響」之類的問題，也許他也不能做出全面的回答——他可能根本沒有意識到《車椅子の未来宇宙》中來自三絃音樂的節奏，亦或是標題曲中的五度正好與「空」這個詞相吻合。不過，這正表明了民族音樂對於本國作曲家潛意識影響是深刻的這一個道理。ＺＵＮ非常喜愛日本傳統文化，因此腦海一定會有許多揮之不去的日本音樂元素，它們並不是依靠學院派的理論分析而形成的，而是依靠對於日本傳統文化的印象以及感覺而形成的。了解了這一點，即使是平常的聽眾，也會對東方的配樂產生不同的看法吧。

---

[25] 姫神是一個日本的流行音樂演奏世家，其初代人物的名字為星吉昭（ほし よしあき，1946-2004），善於用合成器表現日本的原風景。星吉昭去世后該名稱由星吉紀（ほし よしき，1978-）继承。

[26] 宗次郎（そうじろう，1954-），日本陶笛演奏家。

歷史上有非常多在理論形成前就出現的產物，例如奏鳴曲式，在擁有完整的概念前就已經有作曲家來用這種樂式創作；例如勛伯格等人在二十世紀後半葉發明了音級集合理論前創作的無調性音樂中音級的驚人的統一；再例如早坂文雄[27]所推崇的「感覺的音樂」，它們都代表了不依靠定型的理論來作曲的例子。或許，ＺＵＮ把日本的傳統音樂的元素在無意識中放在類似於《U.N.Owen 就是她吗？》之類的音樂中，也算是一種「東西結合」的創新吧。

我想這些分析也能給同人音樂的創作帶來一些思考。現在許多「原曲向」的同人音樂，僅僅是把ＺＵＮ所創作音樂放到了另一種樂器組合上來演奏。然而，在清楚了ＺＵＮ對於他的音樂的創作意圖（換句話說，「根據某種事物為印象創作的音樂」）以後，我們可以想辦法應用音樂理論把這種「印象」擴到最大。例如，ＺＵＮ在《明日之盛，昨日之俗》里提到了祭典，那麼我們可以把其中對於陽音階以及附點節奏給抽出來，把樂器、音樂結構更改為祭囃子的形式，把西洋和聲的影響最小化，這也許是另外一種形式的「原曲向音樂」吧。

另外，現在還有一股「東方風原創曲」的創作趨勢。在注意到諸如中世紀風格的終止式，v 級和弦的大量使用之後，創作者同樣應該把如何將聽覺上的日本風融入進這些原創曲作為首要的課題之一。如果我是創作者，我將會去大量地聽、去感受日本的民歌——而且不進行過多的音樂分析，讓它們徹底滲透進自己創作「東方風原創曲」的意識當中。

---

[27] 早坂文雄（はやさか ふみお，1914-1955），日本作曲家，其作曲技法幾乎全部為自學。

意大利作曲家威爾第曾經說過，「回到過去吧！那裡將會有通向進步的秘訣。」我想，遊戲音樂的創作也同理。東方 project 的音樂中來自日本傳統音樂的影響，無疑是給遊戲音樂界（至少是同人音樂界），注入了一股源遠流長的活水。

參考文獻

町田嘉章、淺野建二編：《日本民謠集》，岩波文庫 黃 238-1，1960 年
袁靜芳主編：《中國傳統音樂概論》，上海音樂出版社，2000 年
柴田南雄、蒲生鄉昭、德丸吉彥等編：《日本の音楽・アジアの音楽》，岩波書店，1988 年
ＺＵＮ：《東方香霖堂》，アスキー・メディアワークス，2010 年

博麗神主傳說探真[1]

作者：帆波[2]

中譯：譚詩鏞[3]

0. 前言

初次見面，大家好。我是帆波。我以名為「Scarlet Ganesh」的社團從事東方相關活動已超過 10 年，不過目前社團處於休止狀態，正在努力於今年恢復活動。

本次作為嘉賓受邀，我原本是提出了兩個主題，但為了內容能使一般讀者更容易接受，請允許我在此記錄下我所瞭解的關於神主的故事。

1 本文原刊於《東方社群白書 2014》（久樹輝幸：《東方コミュニティ白書 2014》，久幸繙文社，2014 年 8 月初版，頁 170-173），原標題為〈リアルでみる博麗神主とその伝説について〉，經作者授權，在此翻譯刊出。

2 帆波（Scarlet Ganesh），2003 年夏季首次接觸東方，2004 年以東方同人社團的身份開始活動。主要活動內容為同人小說，同人劇本構想等，社團目前處於休止狀態（預計於 2014 年恢復活動）。在社團名義之外，同時還是同人遊戲線下聚會「East Opera」的主辦者，「D.N.A.Softwares」等同人遊戲社團的輔助製作者，此外還會為其他社團的售賣員提供幫助等等。推特：https://twitter.com/honami。

3 普通的遊戲愛好者。2008 年初從《風神錄》首次接觸東方，2012 年冬季曾去參拜過諏訪大社，沒有碰到諏訪子，不過諏訪湖確實有結冰（所謂「御神渡り」）。若對本文章的翻譯有任何疑問，歡迎聯絡：raymandesigner@gmail.com。

若您讀得開心，那便是我的榮幸。

1. 大概是紅妖永時期的故事

關於初期的東方，之前的嘉賓うずら野凛和すし～已經做過詳細介紹，這裡就略過不提了（不過有些細節想稍作補充）。本人十分幸運的在早期走進了東方的世界，與うずら野凛他們成為了好友，並親身經歷過了東方的黎明時期。最初的轉折點是すし～主辦的名為「あぷえぬオフ池袋場所」的線下聚會。在這個聚會上認識的人們，如今已成為我在各方面交流活動的源頭。

在うずら野凛他們的文章中也有提到過，2004 年左右神主與東方愛好者之間基本沒什麼距離。當時大部分人是以作家的身份在參加活動，連普通的愛好者也都是以某種形式參與其中（我當時寫了一些二次同人小說）。就是我們這樣一群人，每次活動之後的酒會上幾乎要把會場擠爆。在當時正處於全盛期的「Sunshine Creation」之後約有 10～20 人，「Comic Market」之後更出現過超過 50 人的酒會，那已經可以說是混沌狀態了，嗯嗯。此外，除了在展會的攤位上，展會結束後的酒會裡也有許多與神主直接對話的機會，我當時與神主聊了許多關於 TAITO 遊戲的話題。

那時神主喝酒的速度已經作為趣聞傳開了。在《永夜抄》發布的 C66 結束後，以「（C66 已經出現過很多種的）合同企劃的酒會就用合同的形式來辦吧」的原則，大量的同人作家便聚到了東京 BIG SITE 附近的酒館。當時的我作為新人作家，坐在了最末尾的位置上。根據すし～的

報告書，那次酒會約有 50 人參加，其中ＺＵＮ則是以驚人的速度在喝酒。

隨著酒會的進行，神主正對面的位置剛好空了出來，我便在那裡坐下。神主與我之間有著滿滿一壺啤酒，在我為了把自己的一杯啤酒灌下肚而閉眼的一分鐘之後，那一整壺啤酒已經被喝得精光。周圍明明沒幾個人，該不會全被神主一個人……所謂「嚇得眼珠都蹦出來」大概就是我當時的表情吧。隨後我觀察了神主喝酒的速度，從結論來說，那種像喝水一樣喝酒的喝法還是不要模仿為妙。

2. 例大祭 4 的會後活動與神主

我通過あぷえぬオフ這個聚會結交了當時例大祭的代表龍道，他希望我在例大祭 4 的會後活動上把神主請來，我以「別太期待哦」為條件答應了。經過種種嘗試，最終我（通過已經遁入幻想的 MSN）與神主直接聯絡上了。當時神主的部落格裡有提到一款比利時產的名為「Delirium」的啤酒，我本準備以此為條件跟神主交涉，卻不知這啤酒是被稱為「幻之啤酒」的不得了的品牌。順帶一提，用「幻之啤酒」為關鍵字就可搜尋出這個相當有名的牌子。最後我以麒麟酒業所發售的高級啤酒「Braumeister」[4]為條件請來了神主，而後我也因此功勞，加入了神主與龍道的乾杯慶祝之中。

[4] 在德語中有「釀造大師」之意。

3. 上海愛麗絲啤酒

這個故事發生在某個我經常光顧的酒吧。某天下班之後，我如往常一樣來到這個酒吧，坐在入口附近（看不到酒吧內部）的位置上開始喝酒，突然店主跟我說：「那邊的客人贈您一杯啤酒」。還真有這種漫畫一樣的劇情啊，我這樣想著，然後發現那是一杯上海愛麗絲啤酒。

雖然知道神主偶爾會來這個酒吧喝上幾杯，不過除了事前約好之外，這還是迄今為止唯一一次在酒吧碰到神主。

那杯我經常在喝的啤酒，產自茨城縣的小型釀造廠「木內酒造」，是ＺＵＮ親手釀造的。我曾經和通過東方認識的朋友們一起去工廠參加過釀酒作業，還有一位朋友為了聲援久樹，用阿求的標誌在木內酒造裡開了一次茶會。水戶 Comic Market 開始前，我以木內酒造為材料寫了一本同人誌，ＺＵＮ看過之後不太滿意的評論道「序言的部分有點老土啊」，真是令我垂頭喪氣。對了，最近 Niconico 超會議上的ＺＵＮ啤酒，是產自靜岡縣的「Baird 釀酒」[5]。

4. 神主的酒量真的很大嗎

本文至此，大家也都看到了，關於神主的話題永遠都離不開酒。我帆波的酒量在圈子裡算是小有名氣，也曾悄悄的跟神主拚過一次。某天

[5] 編者注：參見東方維基「ZUN 自製啤酒」詞條。

神主發推特「今天有沒有人來喝酒啊？」，我便應聲而至聚到酒館。當時ＺＵＮ每次追加一杯啤酒，我就跟著追加一杯，喝了八杯之後我已經感覺不妙了，也不知道神主是不是注意到我的狀態了，說道：「啤酒已經喝夠了啊，喝點別的吧」。我立即要了薑汁飲料，卻聽到神主說：

「**請給我 TWO DOGS**（雞尾酒／已遁入幻想[6]）。」

……我當時便下決心再也不和這傢伙拚酒了。自稱酒量很好的帆波，第二天似乎是宿醉去上班了。以後一定要努力以自己的節奏來喝。

5. 對「全盛期神主的傳說」的吐槽

前面有過這樣一句話「都喝了這麼多了，十瓶啤酒就按一瓶算」，我確實從神主本人的口中聽過。不過根據我的記憶，原話稍微有些不同，應該是「十杯喝下去就跟一杯差不多啊」。除此之外還有各種各樣夾雜著事實與玩笑的吐槽，也不清楚神主本人到底知道多少，似乎是知道一點點吧。

下面這個梗並非出自神主之口。有一次酒會上，正當大家準備乾杯的時候我不小心打翻了酒杯，啤酒全灑了出來，神主便看著我這邊。突然不知道是誰說了一句「**神主使勁一瞪眼，啤酒就消失了**」，**全場大爆笑**（不是神主說的哦）。隨後便衍生出了各種版本，「振臂一呼，啤酒就……」，「乾杯之前啤酒就……」等等。之後我也時常被人提醒「乾杯

[6] 因為這款雞尾酒在撰文時已經停產，故帆波加註「已遁入幻想」。

之前小心一點啊」。

6. 長野縣出身的神主

神主的家鄉是長野縣白馬村，冬季大量積雪的地區，這一點既已公開，那聊聊他的滑雪技術也沒問題吧。曾經有一次，包含神主在內大約十人一起去滑雪，神主以遠超於常人的技術震撼了我，不過仔細想想的話，出身於此所以技術高超也說得通吧。我的技術很爛，當我覺得自己正在以無法控制的速度慌亂下滑的時候，旁邊的神主以颯爽的身姿超過了我，「啊啊這速度還是人類可控制的範圍啊」我這樣思考著便冷靜下來，隨後漂亮地摔了一跤。順帶一提，在他兒子出生前幾天，神主說過「想教他滑雪啊」。然後在孩子出生的當天神主所喝的酒就叫「ski[7]」，果然關於神主的話題總是離不開酒啊（笑）。

7. 作為遊戲玩家的神主

在早期作品的 readme 裡直接寫過《怒首領蜂・大往生》的話題的神主，雖然現在只是在符卡名稱上玩玩遊戲梗，但他毫無疑問把遊戲玩得相當深入。像是在遊戲中心玩《The Outfoxies[8]》打敗所有對手之類的，還有在遊戲酒吧一邊喝酒一邊玩格鬥遊戲之類的，不論如何，神主的遊戲技術確實很高。當我不顧氣氛選擇強力角色時，神主就吐槽道「玩個遊戲還這麼認真是想怎麼樣啊」。遊戲的英文標題是《Far East of

[7]「滑雪」的英文。
[8] Namco 於 1994 年發售的一款動作對戰遊戲。

EDEN[9]》，我玩的角色叫八雲……讀做「Yagumo[10]」哦？

桌面遊戲／圖版遊戲則是玩得更加火熱，在東方版的《皇輿爭霸》——《東方祀爭錄》發售之前的一次酒會上，神主提議「今天的第二場酒會就是《皇輿爭霸》了」，我們就真的坐在河邊玩到了天亮，真是個不錯的回憶呢。當時《皇輿爭霸》的擴張卡（陰謀）還只有一張。先前提到過的滑雪的那天，我們也是在邊喝酒邊玩桌面遊戲的時間中度過了晚上。除此之外，我還時常在圖版遊戲的賣場裡碰到神主。

8. 結語

因緣種種，我與神主在過去共同經歷過許多趣事，將其內容（大部分都是關於酒的）集合起來便是本文了。為了詳細描寫一個並非自己的人，不論是標題還是文章內容都下了一番苦功。雖然是篇不太容易理解的文章，若您在讀過之後能感受到一個真實的神主，那就太好了。

圖：久樹輝幸的年刊《東方社群白書》。網址：http://www.akyu.info/

[9] 既「天外魔境真傳」。
[10] 東方中八雲紫的姓讀作「Yakumo」。

編後記與《紺珠傳》初步解讀

	博士後以後／三十年的學人審判
	詞：胡逆天
	曲：幽閉衛星〈華鳥風月〉／ZUN〈第六十年的東方審判〉
A1	你　活到幾十歲　到底想要作麼介
	你　難道還想要　繼續饅饅來
	你　論文沒過關　又有半年可以玩
	你　該要的未來　幾時才會來
B1	理論上　這一切你都懂
	然而這　其實並沒有什麼用
	如果你　只想爽爽過　只想饅饅來　面孔就是宅
	就算你論文修到再也不能改
	也只是個死書袋
C1	人生要　自強不息
	父母生你又養你　不易
	人世間　苦難不已
	幸福的你應倍加努力
	去　闖出新局
	你怎能一味退縮躲避

D1	想你當年正年輕　大志方滿心 說要做點事情 不辜負大學的　使命
B2	如今你　學位又要到手 然而這　也依然沒有什麼用 如果你　還是饅饅來　還是爽爽過　肚子都是肉 就算你繼續唸到博士後以後 也只是個脂肪球
C2	舉頭望　宇宙變幻 低頭你還是越來越宅 看　前路漫漫 你怎麼還是越來越宅
D2	想你當年正年輕　創意方滿溢 說要弄點作品 承繼那先人的　火炬
B3	如今你　論文又到關口 然而誰　又能說這有什麼用 如果你　還是饅饅來　還是爽爽過　肚子都是肉 就算你繼續唸到博士後以後 也只是個脂肪球

	博士後以後 也只是個脂肪球
B4	理論上　這一切你都懂 然而這　始終就沒有什麼用 如果你　就是饅饅來　就是爽爽過　肚子就是肉 就算你繼續唸到博士後以後 也只是個脂肪球 博士後以後 也只是個脂肪球

七月回學校答辯，那幾天鬼使神差的，腦中都是〈第六十年的東方審判〉，哼了兩天我才意識到，自己現在正好是面臨「判決」的時候。到了答辯當天，準備好資料的我，還以為自己會有些緊張、發揮不好，結果卻是對答如流，當下反而擔心自己講太多了。最後是沒有過關，需要作「重大修改」，把全文重新結構一次，使之合乎學術論文的要求，能夠自圓其說，半年後交稿。這是比較不理想的判決，但也好過完全不接受就是了。

具體是差在哪裡，不必在這裡多說，但根源上，這結果是來自我的性格：我沒多管一般的規範，只按我自己對學術研究的理解，就去做了。那如果你的想法和做法，和學位論文的要求有矛盾，怎麼辦？答案說起來很簡單：兼顧就是了。如果不能兼顧，我這裡遷就一下也行，反

正之後出版還可以改。

所以得到了這種結果，也是剛好。當時同學和老師有些擔心我的情緒，但我還真的滿平靜的，畢竟自己也明白哪裡做得不好，更清楚過去這幾年實在是混的居多。我曾批評一些歌詞「有句無篇」，但我自己也只比它好一級而已：「有單篇，無統整」，審稿教授評說我分析個別作品，不乏精到，但目前這些串起來，還並不能算是一部合格的論文。

所以，改就改吧。有道是文如其人、人如其文，為什麼結果不能理想一點，說到底，都是性格使然。我一位同屆的同班同學，問題就跟我截然相反：我是自己的想法太多，參考書目不到一百本（這樣真的算是很少的），自律又不嚴；她是自律過甚，每天都跑圖書館找一堆論文、專著和資料來看，徵這個引那個，寫到一章有一百五十幾個註腳，但自己的觀點卻出不來，現在還在延畢，尚未交稿。

而比論文更嚴重的問題，是人生。你學位拿到了，接下來要幹嘛？隨便找個糊口的工作？隨意找個好像有點搞頭但不知靠不靠譜的工作？靠我這比較冷門的研究專業謀一份教職？或者去從事註定沒什麼賺頭的文化志業？還是繼續饅饅來，要應付自己和他人就說我是職業作家？

給你半年的時間修改論文，也就等於再多給你半年不用面對這個問題的時間。你知道這樣不對，而人不能欺騙自己，所以歌詞就要寫「**論文沒過關　又有半年可以玩**」。是的，這闋詞寫於答辯之後，是一首勵志歌曲來的。

這算什麼勵志呢？我的想法是：對已經過了中二少年、熱血青年時期的成人來說，真正的勵志，除了最簡單、純粹激勵心情的「我一定要成功」那種，就是要把無情而殘酷而淋漓的現實攤開來逼你面對；至於宣揚某種理念、價值觀、意識型態的那些，即便不是空話，也是註定要落空的。

為什麼會落空？多選題：Ａ）因為你有智慧Ｂ）因為你會吐槽Ｃ）因為你懶。你知道一般的勵志歌詞用在自己身上只會是自欺，所以要真正勵到你的志，你就得逼自己不能再自欺。

「**想你當年正年輕　大志方滿心／說要做點事情／不辜負大學的使命**」，這一段是空話，也是事實；故可說它是「實在的空話」，人世間最可悲的空話，就是這種實在的空話，因為它直接連繫到你個人的生命史，你歷來的選擇。

回想起 2005 年，正好十年前的六月，我在大學畢業那一天，寫出了這一闋勵志歌詞：

	大海
	曲：張雨生〈大海〉
A1	浮游人海之間　到處灰霾蒙面 電波充塞低空　絮語氾濫視野 生命如何完全　誰有法舟能濟民 知識爆炸　只剩碎片
A2	俯察心內憧憬　放眼霄漢無垠 地上霓虹閃爍　星海暗昧不明 想要一排塵垢　我心澎湃如潮打 潮打空城寂寞回[11]
B1	如果有一天　宇內能夠澄清 讓我投入現在的勞役 縱使道阻身孤　但有夙昔典型 就讓我矢志不移
B2	不必刻苦外求　什麼遙遠真理 只要人們認識自己 艱難惟在守恆　篤定目標前進 天行健　我自強不息

11 劉禹錫〈石頭城〉:「山圍故國週遭在，潮打空城寂寞回。淮水東邊舊時月，夜深還過女牆來。」李敖〈老眼〉:「山之阿後水之湄，老眼平生難許誰。我心澎湃如潮打，潮打空城寂寞回。」

而今我寫的是：

如今你　學位又要到手
然而這　也依然沒有什麼用
如果你　還是饅饅來　還是爽爽過　肚子都是肉
就算你繼續唸到博士後以後
也只是個脂肪球

必須說，我這十年從當兵、碩士到博士，還是很有進步的。本刊上期就「不會受到任何事物或觀念的羈絆」[12]這一點來闡述「博麗精神」，在我自己這些年來說，就是從還想找些名號來標榜自己，走到知道那些標榜是虛的。不管你標榜什麼，你總要給自己一身本領找個用場，這是做人基本的義務和社會責任。但是，也不要否認，你內心還是想繼續饅饅來就好。我們的社會之所以變得那麼複雜，就是因為太多人想要矯飾他們的惰性，把苦活累活髒活推給別人，好讓自己能夠饅饅來。我們比較有良心一點的，也只是願意自己稍微多付出一點點而已。

又或許你去做了一種比較辛苦的工作，那多半是生計或環境所逼。比較理想的情況是志趣相投，你願意做這個。這又有兩種情況：你需要一些榮譽來確認自己做得值得，這樣仍不免羈於外物；或者，你不在乎人家肯不肯定，你就是願意「我自然」[13]地做下去。靈夢的情況，應該

12 《東方求聞史記》，頁 121。
13 《道德經》十七章：「太上，不知有之；其次，親而譽之；其次，畏之；其次，侮之。信不足焉，有不信焉。悠兮，其貴言。功成事遂，百姓皆謂我自然。」一般認為這是對統治者的高下境界劃分，然而它也可以用在個人的對待工作與自我修養上。

是後者吧。我們也該向這種境界看齊，雖然這需要修養，也需要境遇。

為什麼不役於外物的靈夢，在一設和二設中都是懶懶散散的樣子，即便被仙人華扇抓去修行，回來後沒幾天也又故態復萌，然後死神小町說「那個巫女打從一開始就沒有邪念，根本用不著修行」,「忠於慾望，同時並不帶邪念，完全天真無邪」[14]？我認為，ＺＵＮ安排的這一回劇情和對白，極其關鍵，既闡述了何謂「不受束縛」，也表達了他心目中的一種理想人格。為什麼靈夢一開始被抓去的時候沒有抗拒修行[15]，練完回家睡一覺以後又把剛剛說的豪言壯語都拋到腦後，「變回原本忠於自我的靈夢」，也不怕丟臉？我想到的答案是孔子說的「無可無不可」。ＺＵＮ和他筆下的正面人物，大概就是如此的率真吧。

在現實中，若要兼顧「忠於慾望」和「不帶邪念」兩點，那是很容易和他人、和各種價值觀衝突到的；即便是社會結構比較簡單的幻想鄉，即便是~~實力~~外掛[16]高強的靈夢，我們也在漫畫和遊戲裡看到了她各種失敗（作為自機或敵機，被你玩殘的時候，都算失敗）；就價值觀上講，這個「忠於自我」的靈夢，也吸引了各路妖怪、神靈、仙人華扇，以及我們廣大同人作者，想要影響她，把她弄成自己比較喜聞樂見的樣子，然後我們就可以說：「忠於自我」就應該是這樣——像我這樣。

---

[14] 吳勵誠譯，《東方茨歌仙 1》第五回〈仙人的本分〉，台北：東立，2012 年 9 月，頁 138。

[15] 漫畫裡只有一格簡略帶過修行過程，沒有詳情；然而憑靈夢的實力，如果她想翹課回家，隨時都可以飛走，所以這裡實情應該是靈夢也懷著試試看的心態，不排斥修行和修行中的~~辛苦~~虐待。但另一個重要事實是，靈夢只修行了幾天就回來了，這就好像我們跑步跑個一圈就覺得運動夠了，都是三分鐘熱度。

[16] 一般玩刪除線的作者會寫「~~外掛~~實力」，我認為反過來比較好。

因為劇情和人設的需要，靈夢必須賺不到錢，賺到一點也要馬上打回原形，這樣她才不會迷失在慾望之中，而能繼續安份地待在崗位上，在那一方限制多端、建立在危險平衡的小天地裡，保持其無邪與自在。複雜的事情，有妖怪賢者、同人作者和幻創神主幫她處理，她只要負責當打手和賣萌就好。當然，也有不滿於這種和諧表象的作者，會去挖掘一些幽暗的層面，但說到底，大概也就是兩個問題：

一、人要如何才能保持率真？

二、如果環境不允許率真，或對率真者不友善時，怎麼辦？

靈夢的答案是隨心而行，ＺＵＮ的答案是自己創造一個環境，靈夢在ＺＵＮ所創造的環境裡，所以她到目前為止都還是喜劇發展。這期談到《宛如夢幻》裡的上杉謙信，也是隨心而行、控制環境，然而她身處的環境是戰國，她又不理身後事，於是死掉以後，上杉家就亂了。我們則活在暗潮洶湧的昇平現世，而且並不是只能待在一個別無選擇的崗位上，那要如何才好？如何才對得起自己和所有幫過你的人？

世界很大，問題很大，所以我們應該也要有大一點的答案，不能「小確幸」，不要饅饅來。但如果這種說教有用的話，四季映姬也不會在廣大同人作品裡總是那樣嘮叨而無效了[17]。

[17] 為什麼佛經裡世尊說法，聽眾都「皆大歡喜，信受奉行」，而東方同人裡，地藏出身的四季映姬就那麼衰？是她的修為不如佛祖，還是我們作者不想讓她具有真能春風化雨勸人向善的能力？換句話說，是不是我們廣大同人，比較喜聞樂見說教無效，這樣才可以繼續饅饅來？而佛經會帶給你的感覺是：如果不精進、不覺悟、不修行，你就不能免於種種惡果，面對覺者、行者時，也將自慚形穢。

《紺珠傳》的初步解讀

本期截稿後兩日，《東方紺珠傳》發行了。這回，東方舞台延伸到夢境與月都，出場角色加入了來自中國神話的純狐與希臘神話的地獄女神赫卡提雅；劇情也不再只是幻想鄉內小打小鬧的異變，而是升級到了滅國程度的危機。顯然，神主這回玩了一把大的，而且還只是剛開始。

在《紺珠傳》發表的同一時間，Comike 四十週年紀念誌上刊登了神主的訪談，ＺＵＮ表示希望東方能夠更加有名，「電車裡至少有一兩個人知道東方」[18]。回顧以往，從舊作至《紅》《妖》《永》時期帶些隨意的純粹愛好，神主在《風神錄》及小說、漫畫、設定集開始逐漸完善東方的世界觀，愈發認真而有經營意識地添加血肉，至 2013 年，他已表示將以東方為「一生的事業」[19]，其後在與 Playism 平台的合作，及對二次創作政策的維持 [20]，他都使廣大愛好者得以確定，東方會繼續維持初衷走下去。而今，《深秘錄》、《紺珠傳》與漫畫《茨歌仙》、《鈴奈庵》劇情的連動，

---

[18] 轉引自宮酒姬，〈[討論] COMIKE 四十周年紀念志：神主說「希望能親手製作出東方的動畫」〉，http://bbs.nyasama.com/forum.php?mod=viewthread&tid=50496， 2015 年 8 月 16 日。

[19] John Szczepaniak 訪問ＺＵＮ，2013 年 10 月 25 日於東京，見 John Szczepaniak, *The Untold History of Japanese Game Developers Interview*, SMG SZCZEPANIAK, 2014, p.340-342. 摘譯：「東方是我一生的事業……我現在做的一切事情都多少和東方相關。我沒有別的正職。」

[20] 2013 年 9 月，神主出席亞特蘭大 ANIME 展，為之繪製了 T 恤，衣服上人物是比那名居天子，題字是「桃李不言，下自成蹊」的日文，一方面表示了他對東方在海外影響力之大的意外之喜，一方面也可說是他身為原作者的自我期許。

比前面幾作更加緊密，伏筆更多，而且給同人創作開闢的空間（與謎團）也更大了——這是最重要、最值得我們借鑑的。

「污穢」的概念與幻想鄉的動態平衡

大家讀過星期六上線本期的文章[21]，應該瞭解月人所說的「污穢」是什麼概念了：月人排斥變化，而生死帶來變化，所以月人拒絕壽命，將生命視為「污穢」；復仇者純狐因而能用把妖精丟上月球的方式，達到「髒彈」的效果。而月人被熏到夢境裡避難後，月都高層竟不思正面拆招，卻想要「淨化」幻想鄉來搬遷過去，於是有了本作的劇情。

由於本作出現了一個拿星條旗作衣裳的妖精（她已經得到「美國」這個代號了，雖然人家是從地獄來的，但重點是出本預定），而月人的設定、月都高層的作派又很難讓人不聯想到現實中的老人政治，恰巧今年又是二戰結束七十周年，也就不免引起了一些愛好政治議題的網友猜測，猜這是在影射些什麼，就像十年前《花映塚》主題的一甲子輪迴周期，和四季映姬主題曲〈第六十年的東方審判〉都讓人聯想到日本的「終戰」六十周年。

不管是看漫畫小說還是玩遊戲，有些人就是喜歡把創作和現實政治聯繫起來，而有些人是很排斥這種思路，覺得我來這個二次元就是要放鬆、想要享受這幻想之美的，幹嘛還一定要扯上三次元的事情。你是哪一種人呢？我基本是前一種人，然而讀過幾年書，對這兩種人常犯的毛

---

[21] 話說他本已交稿了，然後《紺珠傳》出來，我問他要不要再修一下？於是就有充分翻修過的這一版了。

病略知一些，所以應該可以指出一些相關爭議的來源。

簡單講，爭議的由來，大約就是：解讀者想把自己的想法，套到人家的作品裡，說作者是這個意思。通常這有個說法叫「過度解釋」，但我認為這不是過不過度的問題；如果本質上你就是想借他人酒杯澆自己塊壘，那麼，過度、適度或低度，都只是程度的差別。而我們現在讀過〈博麗神主傳說探真〉，我們知道「**神主一瞪眼，啤酒就消失**」，你想借他酒杯，他不會讓你那麼輕鬆如意的，他會自己把酒喝掉，換新酒；你再借，他又喝掉，又換新酒，始終保有對作品的主控，不會落到你的框架裡去。

如果你自己也有創作，設身處地來想，應該也能掌握這個簡單的道理與技巧：如果我來寫遊戲、編劇，我要影射什麼，難道我就要把這個和那個之間的關係，寫得那麼直接，讓人一一對應，毫無差錯嗎？如果是寫無顧忌的諷刺，或許可以；如果是有顧忌的諷刺，那就得像芥川龍之介的《河童》轉幾道彎，多披一些迷彩；如果不是或不只是政治諷刺，那當然就更要避免直接對應了，尤其是在各方面都要與現世保持一個若即若離的距離的幻想鄉。

然而，如果你偏向另一個極端，為了心中的美好，拒絕任何與醜惡現實的關係，那麼，ＺＵＮ筆下偏執於「純淨」的月人，就很可能是你這種情感的極致表現。雖說「每個人心中都有自己的幻想鄉」，但是，對於將幻想鄉視為桃源鄉的同好，ＺＵＮ卻屢屢在作品與設定中表明，幻想鄉是建立在危險平衡之上，而且在許多方面是殘酷的，如本地人類不夠妖怪吃，又如博麗巫女、稗田阿禮的短壽，這些都是綺麗景致、溫

馨畫風、脫線劇情底下的暗潮。

為什麼ＺＵＮ要故意作出這些不完美的設定？我們可以給出各種解釋，但就真實性、合理性、戲劇性，或者「衍生創作的發展空間」上來講，不完美才是對的。不完美才能讓作品引發我們的進一步思索，不讓作品成為只是單純賣萌的精神鴉片。有不少同人小說，致力於延續巫女的壽命、治好二妹的心病、大家永遠在一起，如此把原作的缺憾都補上，你看著雖然也會感到欣慰和滿足，但心裡會明白這也就是一本爽書，而不會是能承載各種問題的小說了。

《紺珠傳》遊戲引入了「完全無欠」模式，它在遊戲機制上給的解釋是月人不允許失敗，這次戰鬥重要，所以月之賢者永琳給自機們準備了這個給玩家無限重來兼自虐的紺珠之藥；然而它劇情的發端，卻也就是月都的「完全無欠」遭到破壞。又，玩家即便不嗑藥，也沒有逆天的技術，只要不堅持完美，也可以用傳統模式一路炸通關。這些都暗示了神主對完美、純淨這些概念的不認同。

至於這劇情又能和現實扯上什麼關係呢？我認為，與其想方設法說他在影射誰，毋寧說，ＺＵＮ主要的標靶，是「造成今天這種政局的人性上的原因」。月都因精神潔癖，拒絕污穢（壽命、改變），為了維持他們固有的存在狀態，不顧一切，不惜遷移，不考慮把別人家拆掉對不對、行不行、會怎樣；這樣一種禍水東引的政治性格，歷史上幾乎每一個國家都有，每個地方都有這種人。你單單說他是在黑某國、某黨，都是不完全的。

大家還要注意結果：永琳用的是個治標的方法，姑且擺平這一次的衝突，然而沒有任何勸導月都高層改變思路的想法和作為，而月都中層、基層也都一副離心離德的樣子。反倒是反派的純狐和地獄女神那邊，表示了與幻想鄉交好（來玩）的意願。

以永琳之智，如果有辦法改變月都高層，早就改了。她也沒辦法，因為，不管在現實中還是幻想裡，故步自封的心態，始終是要蓋過任何真正解決問題的智慧的。永琳對此沒辦法，因為她還要顧念舊情。純狐有辦法，辦法就是肆意地打，看人家怎麼拆招；打到連累幻想鄉了，靈夢等人也有辦法，辦法也是打。打完交朋友，大家一起孤立月都，放給他繼續在那上面不生不死。這樣，覺得幻想鄉比較有趣的月都人也就會來歸了。

魔理沙線的結局中，神出鬼沒的八雲紫現了身，表示魔理沙弄到的月都力量石可以讓「幻想鄉越來越變化多端」，魔理沙先是詫異：「什麼？這可不像是你的思維方式啊。我明明，還很深信不疑地認為你是個守護結界拒絕變化的傢伙呢……」進而尋思：

紫的目的，是守住幻想鄉。

不過，為了這個目的，該不會——就算是勞師遠征打到外面世界或者月都，也在所不惜——不會是這麼回事吧？

魔理沙光是想到這裡，背上就冒起冷汗了。[22]

---

[22] thwiki.cc 初譯：「紫的目的是守護幻想鄉。但是為了這件事，卻連外面世界也好月之都也好的侵略都不介意。究竟是怎麼一回事呢。一想到那個假設，光是想像都覺得背上開始冒冷汗了。」於原意有差。將主動式譯成被動式了，意思

到底是怎樣？神主又在吊胃口了。但不論他將來具體還會弄些什麼，從目前為止的各種劇情與設定看來，我們已經可以解讀出他想藉由東方 Project 來傳達的思想、引發的效果：

幻想鄉建立在一種動態平衡上，一方面為保有妖怪的存在基礎與傳統社會，豢養著守舊的普通人類，限制不穩定因素；一方面為了保有活力與危機感，而講求異變，並且不斷絕與外界（包括現世，以及魔界、月都等非常識的世界）的連繫。

八雲紫知道一味守舊是死路，ＺＵＮ也知道大家喜歡看到現世的人事物與幻想鄉發生交集——當然，首先是他自己也喜歡這樣。他們都用了許多心思，營造一個既能讓事態不脫出自己的掌控，又能不多費力就可讓幻想鄉／東方同人社群健康發展下去的環境：《風神錄》引進了積極主動搞風搞雨的守矢神社，《神靈廟》又請來了喜歡到處管東管西的二岩猯藏，在在說明八雲紫是善於借力的。當然，在我們看不到的地方，她為維持大局，或許已和各世界、各勢力的大頭做了許多外交工作，就像ＺＵＮ在現世也成立了一間「香霖堂株式會社」來處理法律事宜，為漫畫而寫的原作腳本也指示得很細[23]。

就有不小差別。如果是「不惜侵襲外界」，那是主動防禦政策；如果是「不嫌被外界侵略」，那比較像是借力，將入侵的力量轉化為幻想鄉動態平衡的支柱。這個差別會對我們的推論有不小影響，現與本期作者群討論後改譯如上。

[23]《東方茨歌仙》單行本第三集，あずまあや在後記中寫道：「原作是給我寫成文章形式的劇情概要，但因為台詞、場面調度都寫得很細，我也很努力地想用漫畫去表現出來。／所有台詞、文字也都是照著原文喔！只有效果音不是吧！」（台北：東立，2014 年 4 月版，頁 147）

ＺＵＮ的情懷、貫串東方全系列作品的精神與要旨，大約也就是宮酒姬在本刊文章中所總結的：讓老舊事物得到新生。然而，應對著被科學主義和物質主義所籠罩的現代日本，他並不僅僅是簡單地從古書與古蹟裡挖一些人物來填充一個保留區，他更想引導大家去思考「與我們既存思維**不同的可能**」，或者借早苗的台詞「不被常識束縛」，ＺＵＮ是藉由各種非常識的設定與劇情，來與現世常軌相映成趣[24]。

幻想鄉裡存有現代的名物，還有超越現代的核融合技術；幻想鄉外，音樂ＣＤ主角秘封組所身處的時空，是一個和我們不一樣的近未來的平行時空，在那裡，科學與物質對日本的主宰更加極端，一般人平常甚至只能吃到合成食品，天然食品成了稀有的奢侈品；古代的各種怪談，也更被排除到社會的常軌之外。在這樣的時空裡，能夢入幻想鄉的梅莉與科學少女蓮子的探索，也就更加引人關注，希望她們能夠認識到更多科學所不能涵蓋的真相，勘破更多的境界，乃至也為我們更新那個現世的科學觀念。

或許我們應該不要太科學

我們受科學教育長大的這一代，在知識上，默認的趣味是把一切納入科學的框架來求解；對科學未能解釋的靈異，我們的上一代或許還會排斥，我們這一代則較能秉持開放的心態，將之視為一個挑戰，看能不能把這些靈異也科學化。於是，我們有了一大堆科幻、奇幻、玄幻作品，構築起一個個科學與魔法並存的世界，故事的主角則在裡面一路升

[24] 例如《東方香霖堂》，神主故意讓霖之助用不完備、不科學的知識，大開腦洞去推導各種物理與數學。

級變強，或靠著穿越而來的現代科學知識外掛，一步步解開那個世界的秘密，同時改變社會，或者被社會捲入某些大問題，讓讀者看到「如果有這種技術，人性會發展出什麼」的推導。大體上，我們想要享受從弱到強、從無知到博學的歷程。

但幻想鄉卻不是這樣。幻想鄉不追求力量，強者一登場就已經夠強，規格外的博麗靈夢還特別為弱者設立了能與強者放對的彈幕規則；幻想鄉也不追求真知，賢者與神主甚至還蓄意為求知者設下迷障——單是「常識與非常識的結界」這個硬性設定，就足以把我們的邏輯思維打亂；稗田阿求窮盡九世心血寫下的《幻想鄉緣起》，也不怎麼清楚明白，而多只是不甚可靠的主觀見證的羅列。那麼，幻想鄉追求什麼呢？一是「美麗」，否定絕對的實力主義；再就是追求「幻想」所能帶來的活力與遐思。

幻想鄉裡少數走著「從弱到強、從無知到博學」這條傳統路線的角色，是「普通的魔法使」霧雨魔理沙，她普通是普通在和我們差不多的這種追求。然而，就像學校裡有社團、有戀愛、有一大堆活動讓你分心，神主給魔理沙安排了一大批☆多★彩☆多★姿☆的姬友和異變，讓她能一而再、再而三的♂四♀處♂穿♀插♂；她碰過的那麼多 boss，要是認真打起來，應該有一半可以把她秒殺掉，但因為符卡規則，她才可以用凡軀肉體一再跟這些妖怪突破天際。問題：為什麼這些大妖怪願意遵守符卡規則，陪這個小女生玩，不認真打？

擬答：因為她可愛，這種追求的勁頭很可愛。所以她們還會罩著魔理沙，幫她去碾壓那些實力不如她的角色。然而，至少在可見的一段時

間裡，魔理沙不會被允許擁有真具威脅性的力量與知識。所以魔理沙剛剛弄到的力量石，馬上也就被紫收走了。紫究竟想幹嘛？魔理沙性格⚦粗中有細♀，心下應也略知這些神秘大妖的作風，忖度之下，也會更加明白自己和她們這種存在有什麼樣的差距，因此也才會不寒而慄吧。

《莊子》有「混沌開七竅而死」的寓言，魔術被揭穿就不好玩了，因此幻想鄉的高層大妖怪，在許多事情上要把中層的小妖、散修和巫女蒙在鼓裡；神主也是，在這事上開了一兩竅，又會跑到其他事上另開一兩竅，有時還會把剛剛開了的竅又關起來。底層待遇則更差，在射擊遊戲裡頂多作雜魚，在漫畫裡則多半有頭無臉。靈夢的位置在中層的頂端，魔理沙則是靠努力積累的實力與人脈而能躋身中層，以她的天性，做一顆明星，而八雲紫、八意永琳等賢者，也就順著這個性子，把她利用了起來。目前的發展雖然都是喜劇，但我們知道，這是因為幻想鄉需要喜劇。你會為這樣被朦蔽、被控制的存在感到不值、感到揪心嗎？如果會，那就對了——你在乎她們，才會揪心；而「在乎」就是一個作品、一種幻想最重要的存在基礎。

幻想鄉是為彌補被現世的缺憾與遺漏而設，然而一切文藝作品又何嘗不是？而這會產生一個道德上的悖論：你必須保持這些缺憾，持續消費它，才能繼續存在。不然，如《棋魂》的藤原佐為，到終於下了一盤九段的棋，滿足了，就升天了。又如著名同人 RPG《東方自然癒》，主角瀨笈葉是幻想鄉植物怨念所生的妖怪，卻有一顆利他的純善之心，而如果她要解決那波及了全幻想鄉的植物異變，保護她所愛的人與地方，完成她的夙願，也就要犧牲自己，否定掉自己的存在基礎。必須說，這款同人遊戲很精到地發揮了「妖怪」的概念及幻想鄉隱含的種種悖論。

真實世界永遠都會有缺陷，而能催生出時新的相應創作，但幻想世界卻有可能維持穩定、圓滿與純淨，這走到極端就是月都那樣；幻想鄉不走那種維穩路線，而是要作動態平衡，可它畢竟是一個建立在諸多禁制之上的囚籠，和諧的表象底下始終會有暗流。怎麼辦呢？《輝針城》的雷鼓，為自己找到了一條出路：把自身存在的依託，從萬寶鎚的魔力，替換為外界《太鼓達人》的玩家（然後立即就得到了 EX 級的實力）。ＺＵＮ會做出這個角色和設定，必有他的用意；可以推論，這暗示了幻想鄉在東方 Project 二十年後的下一波發展方向——更多和外界的連結，更多支柱來維持動態平衡，更多異變，來讓剛在這幾年復甦的老傢伙、新生的年輕妖怪，交織出她們的彈幕，發揚起她們的風格。

現實與幻想，是達到「真實」與「理想」這兩種堂奧的兩種途徑。現實中，幽明兩隔，我們普通人看不到鬼神，只偶爾可能被託夢；然而，在戲劇、圖畫、遊戲、小說裡，一切靈異的存在都可以經我們普通人的演繹，活躍於舞台、紙面與螢幕上，這就是一種「虛與實的境界」。ＺＵＮ的幻想鄉靈活而巧妙地重現了這個結構，不論他想要說什麼故事、表現什麼主題、探討什麼問題，都可以在東方的世界觀之下實現：現實裡不好做的，引入幻想；單靠幻想鄉做不成的，從外界借人借力。他之允許二次創作，不只是在法律上給大家公開授權，而更是在核心的世界觀上，就營造出了高度的相容性。

而貫串全系列作的思想，便有「老舊事物的新生」和「對唯物質的科學主義的反動」兩個密切對應著我們現代文明的主題。我想，這就是神主和紫的很大一盤棋。過去、現在、未來還會有什麼劇情發展，都能在這個基礎上推演下去，而主角們的性情是率真的，所以故事會美麗。

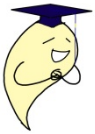
這對現世又能有什麼影響呢？我們可以看到，《風神錄》已經復興了諏訪大社的人氣，時時有年輕人前往朝聖，且在裡面掛上畫著守矢雙神或早苗的繪馬；《深秘錄》重現上個世紀的都市傳說，《紺珠傳》延伸到上古時代的中國與希臘神話，雖然這兩作還不至於有那麼立竿見影、而且合乎「文化保育」之類主流價值的效果，但我們的思想與情懷，向來就不該被那種文創企劃書之類的名堂所束縛，否則也就不博麗了。

《紺珠傳》發表同時，又有一則新聞：角川集團旗下的電擊.com 宣佈，由ＺＵＮ「全面協助、監修」的東方官方雜誌《東方外來韋編 Strange Creators of Outer World》，將於 9 月 30 日發行第一期。可以預料，神主將沿續以往在遊戲、小說、漫畫、音樂等不同媒體，使用不同視角來給故事提供更多拼圖（然而不會完整）的做法，將他這個自《永夜抄》以來布了超過十年的局進一步展開。

將來的官作還會有什麼發展？可以等待。而比這更值得期待的是：我們同人創作，能夠如何呼應神主在月球跨出的這一大步，與他對話，甚至交鋒？我們在其他領域從事創作的人，又能從ＺＵＮ對東方 project 與幻想鄉的經營上得到什麼啟發？這就要看我們的造化了。

2015 年 8 月 24 日

歲次乙未年七月十一　中元節前四日于台北



東方文化學刊　第三期　反覆重鑄的傳說

Touhou Culture Studies vol. 3

Reforging Legends

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

封面題字：張克晉

封面繪圖：瑰谷谷 http://www.pixiv.net/member.php?id=5567945

封面原圖：明・宋應星《天工開物》插圖〈生熟煉鐵爐〉

出版者：恆萃工坊　https://sites.google.com/site/youtien/Home/

2015 年 9 月初版

2016 年 1 月二版

2017 年 3 月三版

2019 年 11 月四版

2022 年 8 月五版（電子版）